TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año II Número 19 - 350 PTAS

THE LION KING
El nuevo rey de las consolas

CONCURSO

Regalamos 5 MD 32X + 5 Megadrive y un montón de juegos

8 414090 203500 00019

HOBBY PRESS

Alucina con:
MORTAL KOMBAT II
DYNAMITE HEADDY
URBAN STRIKE
REBEL ASSAULT

SUBTERRANIA™
Descubre los secretos de este mundo misterioso

Han vuelto ¡y con más fuerza que nunca!

SONIC & KNUCKLES

¡MONTATE

GAME GEAR

GAME GEAR

Game

Unitros

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.

GEAR

SEGA

BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Jefe de Sección:
Oscar del Moral
Redacción:
Roberto Lorente
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
José A. Gallego,
Alfonso Fernández
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
HOBBY PRESS S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99
Transporte:
BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal:
M-2108- 1993

SUMARIO

Año 2 - Nº 19 Octubre 1994

LLEGA MEGA DRIVE 32X

Falta muy poco, menos de dos meses para que la gran estrella Sega se desate con todo su poder sobre el mercado de las consolas. Estamos hablando, nada más y nada menos, que de Mega Drive 32X, la apuesta de Sega para revolucionar el sector del videojuego. A tenor de los lanzamientos inicialmente previstos -«Star Wars Arcade», «Super Motocross» y «Doom»- y los que posteriormente verán la luz, el soporte estará bien apoyado en cuanto a software se refiere. Su precio ha sido ajustado a lo que en un principio se dijo, manteniéndose en la psicológica barrera de las 30.000 ptas.

Pero no solo tendremos novedades hardware. El software también tendrá sus títulos estrella, esperándose la llegada de cartuchos como «Sonic & Knucles», una genial idea de Sega que os permitirá utilizar en él vuestros antiguos cartuchos Sonic, dándoles nueva vida.

En fin, que parece que Octubre va a ser un mes movidito y lleno de noticias. ¡Os esperamos el mes que viene, aquí, en Todo Sega!



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Cirvelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Más concursos

Tengo muchos amigos, que como yo, compran revistas de videojuegos, y entre ellos bastantes compran Todo Sega. Pensamos que lo mejor de una revista de videojuegos es que podamos participar en concursos variados, como sorteos de cartuchos, consolas, o como en otras, poder tener posters de nuestros juegos favoritos.

También pienso que Todo Sega podía tener alguna mascota y que por tanto podríais hacer algún concurso para poder definir TodoSega con la imagen de un personaje ficticio, pero muy consolero; es decir, definir a la revista con su mascota. Creo que estas ideas animarán a los lectores consoleros para que compren TodoSega.

✉ **Serafín Escudero Fraile. Madrid.**

Sobre las distribuidoras

Me gustaría saber quién es el directivo de Sega que, según las leyes del marketing, cree que en verano vender juegos no es rentable. El abandono al que el ususario está sometido en esta época del año no es más que una muestra de egoísmo por parte de las compañías programadoras. Personalmente, considero que el verano es el período ideal para dedicar más tiempo a la consola. Sega debería entender que comprarse una novedad en pleno curso escolar resulta casi imposible para los que estudiamos de BUP para arriba, que prácticamente no tenemos tiempo para jugar.

Por otra parte, las compañías distribuidoras deberían saber que lanzar al mercado un buen juego en verano no implica un fracaso comercial. Ojalá el relativo éxito de ventas de «Dragon Ball Z» y «Streets of Rage 3» sirva de ejemplo para un mejor trato en esta época al aficionado al videojuego.

✉ **José Carlos Posadas López. Córdoba.**

Calidad de los juegos

Últimamente se discute de una manera espantosa sobre qué juego es el mejor, bien «Street Fighter II», bien «Eternal Champions». Creo que para unos será mejor éste, para otros será mejor aquel, lo que se traduce en que cada ser humano tiene sus gustos y los lectores de TodoSega no deberían discutir tanto.

Otra cuestión, Asonia Crespo, dijo en el número 17 que no pensaba gastarse un duro en juegos que no estén traducidos al castellano. Pues bien, me he comprado el «Aladdin», y al comenzar cada pantalla hay una introducción, de la que no entiendo nada, sólo palabras sueltos. De todas formas, creo que la más importante de un juego es si es jugable o no, así como la calidad de sus gráficos, la música y los efectos de sonido.

✉ **Paloma Cifuentes Quiroga. Madrid**

La eterna polémica

A mi entender, el «Eternal Champions» de Mega Drive no es peor que el «Street Fighter II SCE», es cuestión de gustos. La primera carta del número anterior decía que lo primero que mira en un juego es la jugabilidad y también hay que fijarse en la música, movimiento, etc. Respecto a que si el «Final Fight» es mejor que «Streets of Rage», le recomiendo al amigo Fabian que juegue primero, y que luego comente. En el «Final Fight» únicamente se pueden hacer "2" movimientos, y en el otro se pueden hacer muchos más. Más, si «Sonic 3» tiene un 97%, es porque se lo merece y no sé porqué dice Oscar (del número anterior) que se ha exagerado.

Por último, no me parece bien que Mr. Q haga patinazos de los deseos de la gente para ver juegos en Master.

✉ **David Expósito Romo. Las Arenas (Vizcaya).**

Un anónimo curioso

Ante todo, me gustaría felicitar a los que hacen posible la edición de Todo Sega, ya que es una de las pocas revistas que dedica sus primeras páginas a la actualidad de las compañías y a lo que Sega anuncia sobre la aparición de nuevos juegos y consolas. Ahora, me gustaría ofreceros un consejo: ¿porqué no nos pedís a los lectores que confeccionemos las listas de Lo más Sega?. Seguro que nuestra opinión sería algo más fiable.

✉ **Anónimo**

El dedo en la llaga

De verdad, no sé lo que opinarán el resto de los lectores sobre este tema, pero creo que nadie ha expresado su parecer. La cuestión va por las traducciones al castellano y los precios de los cartuchos, así como las "bonanzas" del nuevo sistema de 32 bits de Sega. Entiendo que los juegos de plataformas no necesiten ser traducidos al castellano, pero hay otros muchos que sí la necesitan. Es cierto que parte de culpa también la tienen el pirateo y las pocas ventas; sé que traducir un juego cuesta mucho, pero más me cuesta a mi comprármelo. Espero que con la aparición de Mega Drive 32X se solucionen algunos de estos problemas, y por fin, bajen de precio los cartuchos. Por último ¿qué opinan los demás lectores del hecho de que los CDs sean tan caros como los cartuchos, si producir un CD es más barato?

✉ **Juan Francisco Fernández, Burgos**



Se va a montar.



Próximamente en Mega Drive
BOOGERMAN

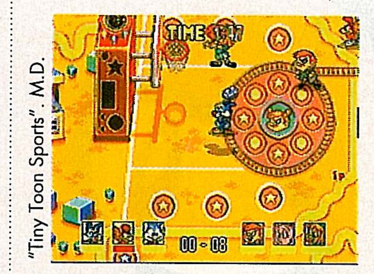


No está bien que lo digamos nosotros, pero ¡un héroe de color verde, y con esa pinta tan rara!. Bueno, comentarios jocosos aparte, parece que Interplay nos va a sorprender con este nuevo personaje, recien salidito de los laboratorios químicos de su división software. El juego será un clásico y gracioso plataformas.

De la TV a la consola
GARGOYLES

La serie de televisión aún no ha llegado a nuestro país, sin embargo os podemos anticipar que ha sido animada por Disney, con la garantía que ello supone. Las Gargoyles son una especie de nobles criaturas.

Lethal Enforcers II y Tiny Toon Sports
KONAMI DISPARA CON GUNFIGHTERS



"Tiny Toon Sports". M.D.



"Tiny Toon Sports". M.D.

Konami ya tiene preparados sus nuevos lanzamientos para esta temporada: «Gunfighters: Lethal Enforcers II» y «Tiny Toon Sports». Ambos títulos son "continuaciones" de cartuchos ya vistos anteriormente en Mega Drive. Su comercialización está prevista para el próximo mes de octubre.



"Gunfighters". M.D.

Los fondos serán imágenes digitalizadas, y estará ambientado en el antiguo y fiero Oeste.



"Gunfighters". M.D.

Una carrera con mucha marcha
ROCK & ROLL RACING

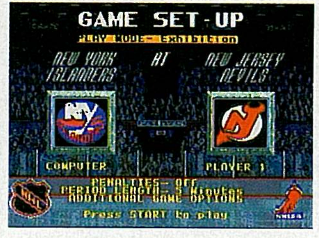
En un estilo muy parecido a «MicroMachines» y «Combat Cars», este nuevo título de Virgin viene dispuesto a plantarles cara en su propio terreno, ¡y tamaño!.

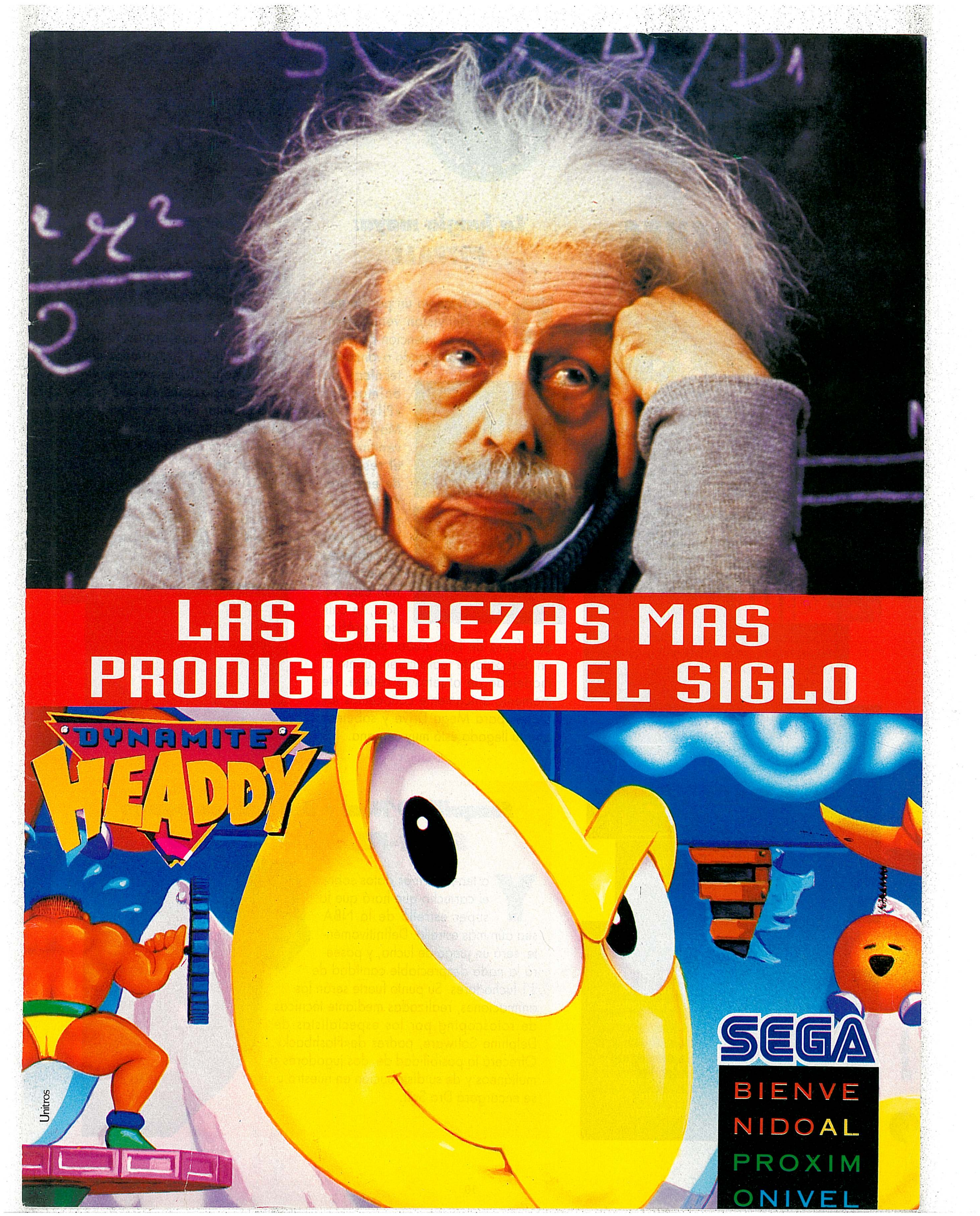




Mario Lemmiux Hockey 95
SEGA SPORTS ANUNCIA SU HOCKEY

Con un claro sabor americano, pronto nos llegará lo último de la línea Sega Sports: «NHL All Star Hockey ´95 Mario Lemmiux». El juego presentará una vista aérea del campo y los jugadores presentarán un aspecto fantástico puesto que son digitalizaciones. Además, llegará cargadito de opciones. Atentos al mes que viene, es su puesta de largo.




LAS CABEZAS MAS
PRODIGIOSAS DEL SIGLO
DYNAMITE
HEADDY
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



SEGA FLASHES

"PROBOTECTOR"



Konami está ultimando detalles de lo que será un cartucho recibido con gran alegría en Mega Drive: «Probotector». Los ususarios de la 16 bits de Sega por fin podrán disponer de un juego que en su momento sentó precedentes en cuanto a calidad gráfica y de juego se refiere, por no hablar de su sonido

"SPARKSTER"



Tras varios meses de incertidumbre y buenos presagios por parte de Konami, parece que por fin os podemos anunciar la llegada de «Sparkster:: Rocket Knight Adventures II». Su estructura será muy parecida al original, pero con nuevos niveles y un gran trabajo en el apartado gráfico.

"NIGEL MANSELL"



Cuando aún nos llegan los ecos de sus victorias en la Indy Car, tenemos ahora la oportunidad de anunciaros su participación en un juego: Nigel Mansell. La estrella del automovilismo mundial ha apadrinado un nuevo juego de carreras, que esperamos consiga el éxito que él ha alcanzado.

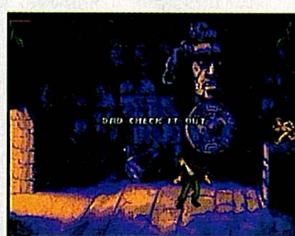
"RED ZONE"



Si os gustan los juegos tipo Strike, estáis de suerte, dentro de poco llegará «Red Zone», que con sus explosivos gráficos hará perder la cabeza a más de uno. De momento, sólo sabemos que será una especie de mezcla entre «Chaos Engine», «Urban Strike» y «Subterrania».

La jungla maya: PITFALL

Desde hace ya un par de meses, Activision venía anunciando su intención de desarrollar un juego utilizando avanzadas técnicas de animación. «Pifall: The Mayan Adventure» es el resultado de este proyecto. Como podéis observar por las imágenes que acompañan esta noticia, la calidad gráfica esta fuera de toda duda, mostrando un desbordante realismo en cuanto al modelado de objetos se refiere. De momento únicamente conocemos los planes para Mega Drive y sabemos que su llegada está muy cercana.





La sorpresa de Interplay CLAYFIGHTERS

Parecía que era un título vedado a los usuarios de Mega Drive, pero tenemos la noticia, sabemos que podréis disfrutar de él. He aquí las primeras pantallas de lo que será la primera aparición de los muñegotes de plastilina en vuestra consola de 16 bits favorita.



Shaquille O'Neal y Dro Soft, en equipo SHAQ-FU, MACHACANDO

Ya tenemos más datos sobre el cartucho que hará que la super estrella de la NBA sea aún más estrella. Definitivamente será un juego de lucha, y poseerá la nada despreciable cantidad de 11 luchadores. Su punto fuerte serán las animaciones, realizadas mediante técnicas de rotoscoping por los especialistas de Delphine Software, padres de«Flashback». Ofrecerá la posibilidad de dos jugadores simultáneos y de su distribución en nuestro país se encargará Dro Soft.

UN EXTRAORDINARIO JUEGO EN EL QUE EL CONCEPTO DE LUCHA COBRA UN NUEVO Y DIVERTIDO SIGNIFICADO

Ballz 3D

¡COMPLETAMENTE EN 3D!

Humilla y castiga a tus oponentes, hazles pasar un mal rato y rómpeles en mil ~~pedacitos~~ bolitas.

Disponible en Mega Drive

BUBSY II

¡La estrella más sarnosa y descarada en el juego más divertido!

Disponible en Mega Drive.
Próximamente en Super Nintendo, Game Boy y Game Gear

¡PREPÁRATE! ¡BUBSY HA VUELTO!

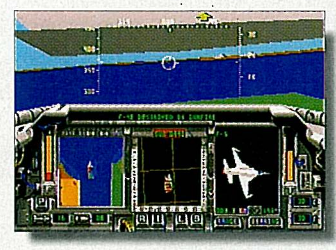
ACCOLADE™

Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.

Rompe la barrera del sonido con MicroProse

F-15 STRIKE EAGLE II, LA SIMULACIÓN AÉREA

Podríamos decir que el producto MicroProse no abunda en consolas, pero lo poco que hay es excelente. Como muestra este nuevo cartucho que hoy traemos a noticias y que próximamente comentaremos: «F-15 Strike Eagle II». Este nuevo simulador de vuelo os pondrá a los mando de un F-15 Strike Eagle, una de las armas más efectivas del arsenal aéreo de los Estados Unidos de América. Tendréis que cumplir una serie de misiones, tanto con blancos aéreos como con terrestres. Lo distribuye Proein, y puede que ya lo podáis encontrar en los comercios especializados.









Cada vez falta menos

MEGA DRIVE 32X

Justo al cierre de esta edición de Todo Sega nos llega la noticia más esperada del verano, el precio de Mega Drive 32X, el sistema de videojuegos de 32 bits creado por Sega para su Mega Drive. El coste no superará las 30.000 pts (confirmado por Sega) y los primeros juegos en ver la luz serán «Star Wars Arcade», «Super Motocross» y el esperadísimo «Doom». Posteriormente saldrá «Virtua Racing Deluxe».



Vuelve el comecocos, pero en plan aventura

PAC MAN 2, DIVERSIÓN SEGURA

Tenemos el cartucho, sabemos que será una especie de juego de estrategia y acción, pero no conocemos nada más, así que atentos al mes que viene.





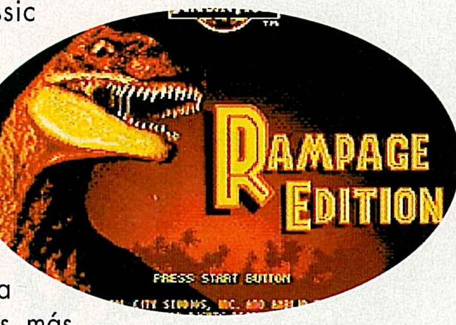
Otros 65 millones de años de espera

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION





La realidad siempre supera a la ficción, o por lo menos eso pensamos algunos. La verdad es que teníamos ganas de ver un «Jurassic Park II», ¡pero no tan pronto!. Esta nueva aparición versa sobre lo mismo: más niveles de plataformas para explorar y muchos más dinosaurios que matar, todo ello adornado con la correspondiente mejora en gráficos y sonidos.









SOLO PARA VALIENTES















RYU	ZANGIEF	BALROG	M. BISON	BLANKA	SAGAT	CHUN LI	DHALSIM	GUILE	VEGA	E. HONDA	KEN
"El Vengador"	"Sansón"	"La Maza"	"Coronel Muerte"	"Malas Púas"	"El Ogro de Siberia"	"La Indomable"	"El Brujo"	"Marine Loco"	"Mr. Garflo"	"Maremoto"	"La Furia"





¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca,
Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive,
ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack
Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.

SEGA MEGA DRIVE

Si no encuentras este producto en tu tienda,
llama al teléfono 91-562 21 07
y te informaremos como conseguirlo.

SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Unitros

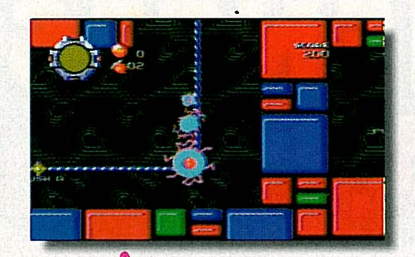


EL JUEGO DEL MES — PULSE MAN

No es la primera vez que un personaje de videojuegos salta a la fama en Japón y llega a nuestro país en olor de multitudes, así que no podemos dejar pasar la oportunidad de hablaros sobre «Pulse Man», el último lanzamiento Sega en Japón. Este curioso personaje, mezcla de piloto y hombre eléctrico, posee la rara habilidad de utilizar la electricidad en su beneficio, esto es, puede convertirse en una especie de voltio andante para cruzar a la velocidad de la luz los diferentes niveles y plataformas del juego que protagoniza. Todo ello acompañado del típico sonido de chispazos y cortocircuitos.















TOP 10 USA

1. SONIC 3 — Mega Drive
2. MORTAL KOMBAT — Mega Drive
3. J. MONTANA NFL'94 — Mega Drive
4. NHL HOCKEY'94 — Mega CD
5. FIFA SOCCER — Mega Drive
6. JOHN MADDEN'94 — Mega Drive
7. ETERNAL CHAMPIONS — Mega Drive
8. PGA TOUR GOLF II — Mega Drive
9. TECMO BASKETBALL — Mega Drive
10. TOEJAM & EARL 2 — Mega Drive

LA NOTICIA DEL MES — VIVID 3D: SONIDO TOTAL



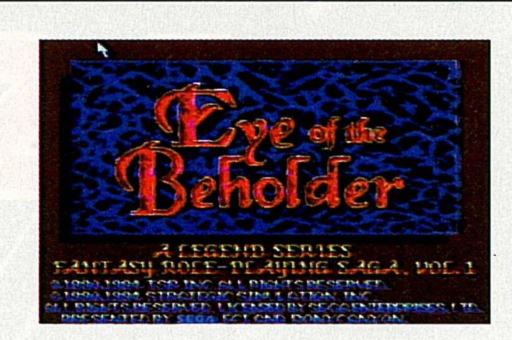
Ya no es necesario disponer de un costosísimo sistema de alta fidelidad para conseguir que vuestros videojuegos os sumergan en su ficción. Con el sistema Vivid 3D de NuReality, es posible dar un efecto de tridimensionalidad al sonido, ofreciendo una nueva atmósfera de juego. Conectad un par de altavoces al sistema por un lado, y por el otro vuestra consola; conseguiréis que vuestro salón sea el verdadero escenario del juego. El sistema está ya a la venta en Estados Unidos e Inglaterra, pero no sabemos cuándo llegará aquí. Su precio, una bicoca, acceder a él sólo os costarà unas 25.000 pts.

USA vs JAPAN


STAR WARS®
REBEL
ASSAULT™
SEGA
MEGA-CD
JVC
VERSION DEL GALARDONADO PC CD-ROM CON SUS ASOMBROSOS GRAFICOS Y ANIMACIONES EN TRES DIMENSIONES.
ESCENAS REALES DE LAS PELICULAS DE LA SAGA STAR WARS. SONIDO DIGITALIZADO Y EFECTOS SONOROS CINEMATOGRAFICOS.
BANDA SONORA ORIGINAL DE JOHN WILLIAMS, INTERPRETADA POR LA ORQUESTA SINFONICA DE LONDRES Y REPRODUCIDA EN ESTEREO.
Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.
Rebel Assault™ y © 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars es una marca registrada de Lucasfilm, Ltd. Usada bajo autorización. Todos los derechos reservados.
Sega y Mega CD son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd Todos los derechos reservados

Eye of The Beholder

Rol clásico en compacto



Primero fue el «Lunar CD», después «Vay», y ahora le toca el turno a «Eye of the Beholder». Los amantes del buen rol comienzan a ver como sus deseos se hacen realidad: Tener juegos de aventuras de calidad que aprovechen las especiales ventajas que les ofrece el soporte CD.



El nutrido grupo de amantes del rol tiene a partir de ahora un buen motivo para estar contento. El motivo de tanta felicidad no es otro que la próxima aparición en formato compacto de esa joya del género rolero llamado «Eye of the Beholder». A los poseedores de un ordenador, este título no les cogerá de nuevas, no en vano fue un juego de éxito que los seguidores del rol han elevado a la categoría de "clásico" con el paso del tiempo. Tal éxito vino acompañado de las inevitables secuelas, que elevaron el número total de entregas hasta tres (y existen fundadosrumores sobre una cuarta). Para aquellos que no tuvistéis la ocasión de conocerlo en ordenador, os diremos que se trata de un claro exponente del rol más clásico, con perspectiva subjetiva y laberínticas mazmorras por recorrer. Nuestra misión será controlar los movimientos de un grupo de héroes (hasta séis) y conducirlos hasta el final de la aventura eliminando cuantos enemigos podamos para ampliar nuestro marcador de experiencia. Tampoco faltarán los habituales ítems, ni las armas, ni las pociones, que encontraremos en nuestro camino.

El control del personaje se realizará mediante el sistema de iconos, lo que facilita la interacción del jugador. En cuanto a esta versión compacta, el contenido argumental será el mismo que la primera entrega para ordenador, pero se aprovecharán al máximo todas las posibilidades del soporte. Esto se traducirá en una excelente banda sonora y en unos gráficos totalmente sorprendentes que harán aún más divertido este juego.



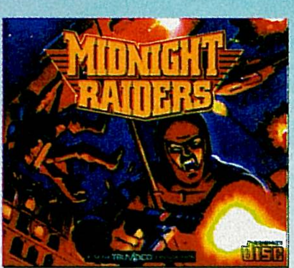
El Mega CD empieza a acoger entre su repertorio grandes títulos del género más aventurero. «Eye of the Beholder» es la prueba.





Midnight Raiders

Una nueva incursión de Sega en la tecnología Tru Video, con lo que ello tiene de atractivo desde el punto de vista de la simulación de la realidad. Para esta ocasión, Sega os propone un viaje a los mandos de un AH-64 Apache, combinando fases de disparo con aventuras y mucha lucha.



La originalidad es algo que nunca está de más, y si es para los videojuegos pues mejor que mejor. Parece que Sega se ha aplicado el cuento y «Baby Boom» es el primer producto. Eso sí, no hará falta que os cambiéis de ropa, el Mega CD os lo ofrece todo en bandeja.

Haciendo de niñera

Baby Boom



Estamos en el año 1999 y están pagando la increíble cantidad de ¡un millón de dólares! por hacer de canguro en un mundo totalmente automatizado. Pero repentinamente algo se ha vuelto loco y estos pequeños monstruos circulan descontrolados por todos los sitios." Este es el argumento, muy original por cierto, del último juego para CD de Sega. Básicamente tendréis que hacer de niñeras, pero a lo grande, es decir de muchos niños. Tendréis que evitar que sufran cualquier clase de mal, pues de lo contrario pagaréis con vuestra vida tal osadía.

El compacto os ofrecerá la oportunidad de jugar en un modo para dos jugadores, pero en plan cooperativo, en el que ambos tendréis que ayudaros para vigilar a estas manadas de bebes alocados. Además de en compacto, también saldrá en Mega Drive, pero el CD os ofrecerá más niveles, mayor grado de detalle en los gráficos y un sonido más real, aunque unos lloros siempre serán inaguantables, sea cuál sea la consola.

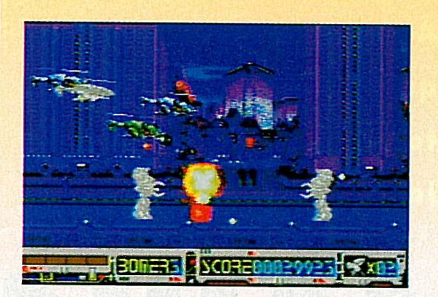


Estos bebés son un poco peligrosos, aunque vuestra tarea será evitar que ocurra algo que pueda suponer una amenaza para sus vidas.



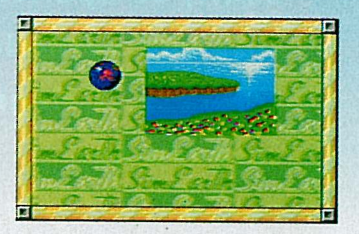
Devastator

No es el soporte ideal para un juego arcade en plan clásico, pero el Mega CD puede ser utilizado correctamente para ofrecer un shoot 'em up de lo más variado. Con escenas de vídeo digitalizado para la presentación y gran variedad en cuanto al sonido, este CD llega directamente desde el Japón con la intención de romper moldes.



Sim Earth

Los japoneses tienen mucha suerte, puesto que por más que nos empeñamos no conseguimos encontrar un buen juego de simulación para Mega CD. Sin embargo, sabemos de buena tinta que es muy probable que dentro de poco podamos disfrutar de la calidad de juegos como «Sim Earth». Es un rumor que aún está en el aire, pero que muy pronto podremos confirmar.



Fahrenheit

Este fantástico CD os ofrecerá la oportunidad de sentir en vuestra propia piel la peligrosidad del oficio de bombero. Con escenas digitalizadas a través de la técnica Tru Video, podréis observar en la pantalla de vuestro televisor el fragor de las llamas. Además de en versión Mega CD, también llegará para CD32X.



¡La que se va a montar!

- **Mega Drive**
- **Sega**
- **Octubre**

Aunque a estas alturas, quien más quien menos, todo el mundo esperaba la llegada de un nuevo Sonic, su aparición ha sido una verdadera sorpresa. Y llegará cargado de novedades; sólo os vamos a dar un consejo, corred a desempolvar vuestros antiguos Sonic.

SONIC & KNUCKLES

La multinacional japonesa Sega, sigue empeñada en hacer que su simpática mascota no caiga en el olvido. Cuando aún no nos hemos recuperado de la "resaca" del «Sonic 3», ya tenemos a la vista la próxima aparición del puercoespín azul.

Su nuevo cartucho llevará el nombre de "Sonic & Knuckles" y vendrá cargado de interesantes novedades. Entre ellas, podemos citar que nuestro espinado amigo volverá a rodearse de un nuevo compañero.

Todos sabemos lo tímido que es Sonic, por eso se hizo acompañar del zorro Tails. Pues bien, para esta ocasión, el "partenaire" será el equidna "Knuckles", al que todos recordaréis de su accidentado paso por «Sonic 3». Claro que ahora se ha enterado del engaño al que el doctor Robotnik le sometió y se ha pasado a las filas de los buenos para derrotarle. De esta forma, Sonic y Knuckles protagonizarán una de sus aventuras más trepidantes, con un montón de fases por recorrer, enemigos por esquivar y vehículos del doctor Robotnik por destruir. Con unos gráficos aún más logrados que en entregas anteriores, con nuevas melodías y con una sorpresa monumental: ¡¡poder acoplar cualquier cartucho anterior de Sonic y jugar en él con Knuckles o ampliar el número de niveles!!. Sorprendente ¿verdad?. La explicación a tal maravilla es que el nuevo cartucho llevará en su parte superior una ranura en la que podremos conectar cualquiera de nuestros veteranos cartuchos de Sonic. Ya podéis ir desenpolvando los «Sonic 2» y «Sonic 3», que ya pensábais terminados. Con «Sonic & Knuckles», descubriréis el encanto de lo antiguo.









Nuevos medios de transporte, como este que véis en la imagen, se unirán a la ya amplia colección del puerco-espín azul. No todo va a ser correr como un loco. También hay que aprovecharse de la técnica.



Montando cualquiera de los Sonic anteriores (el 2 ó el 3, aunque aún habrá más sorpresas) accederéis a un nuevo y vasto mundo Sonic, con gran cantidad de niveles por descubrir.





Knuckles hará gala de una especial habilidad para trepar por las paredes.



La velocidad también ha sido aumentada en este cartucho, para hacerlo irrepetible.











Sonic & Knuckles + SONIC 2



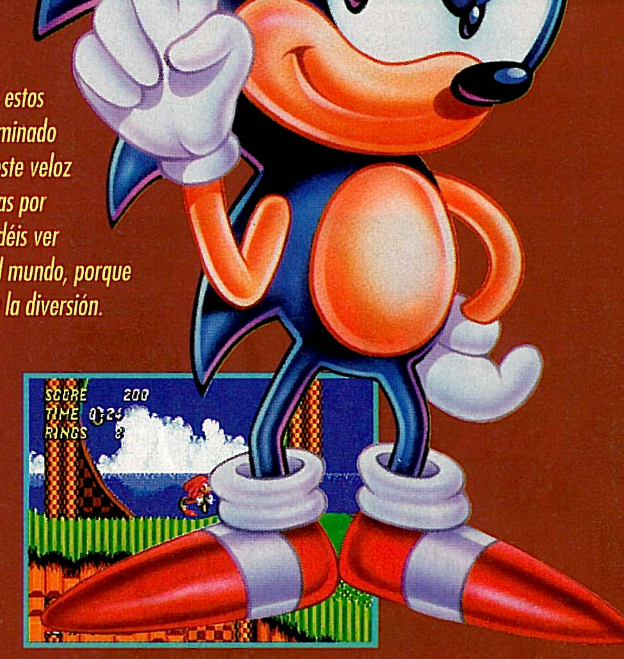








Seguro que a muchos de vosotros os suenan estos escenarios. Puede que algunos se hayan terminado este juego, pero nadie podía imaginar que este veloz personaje rosa se fuera a pasear a sus anchas por estos lugares. A partir de ahora esto que podéis ver en las imágenes va a ser lo más habitual del mundo, porque "Sonic & Knuckles" abre una nueva puerta a la diversión.















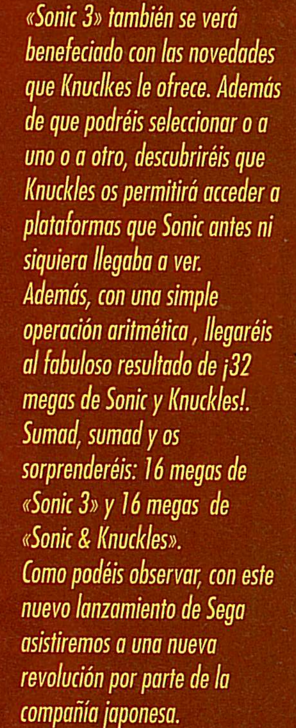




Sonic & Knuckles + SONIC 3







«Sonic 3» también se verá benefeciado con las novedades que Knuclkes le ofrece. Además de que podréis seleccionar o a uno o a otro, descubriréis que Knuckles os permitirá acceder a plataformas que Sonic antes ni siquiera llegaba a ver. Además, con una simple operación aritmética , llegaréis al fabuloso resultado de ¡32 megas de Sonic y Knuckles!. Sumad, sumad y os sorprenderéis: 16 megas de «Sonic 3» y 16 megas de «Sonic & Knuckles». Como podéis observar, con este nuevo lanzamiento de Sega asistiremos a una nueva revolución por parte de la compañía japonesa.











MEGA PREVIEW

El rey de las consolas

- Mega Drive
- Virgin
- Noviembre

La factoría Disney ha vuelto a crear otro éxito cinematográfico, y Virgin su correspondiente versión casera en forma de videojuego. Veamos qué maravilla ha creado Westwood Studios para esta estelar ocasión.

Esta producción cinematográfica de la casa Disney hace la número 32. A lo largo de este gran número de películas, todas de dibujos animados, hemos descubierto facetas ocultas de los animales, que algunos ni siquiera pensábamos pudieran tener. Disney nos ha devuelto la confianza en el reino animal, a través de sus animaciones hemos vivido la intensidad de las emociones de los personajes protagonistas. Unas veces en la piel de Bellas y otras como Bestias. Pero la cuestión final es que nos hemos sentido como niños disfrutando con las aventuras de todo el elenco de personajes salidos de las magníficas plumas de la factoría Disney.

«El Rey León», es diferente, por primera vez, Disney no se ha basado en un cuento tradicional, su historia es original, creada por los guionistas de la casa. Después, la película se desarrolla en un universo que aún no ha sido poblado por el hombre. Todo esto hace que esta producción sea original, fresca y, para la línea tradicional del estudio, una especie de quebrantamiento de sus principios.

El videojuego (que al fin y al cabo es

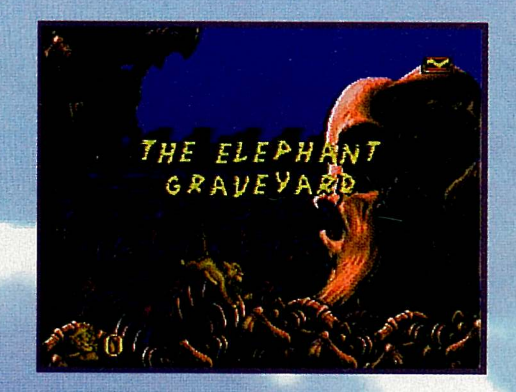
THE LION KING

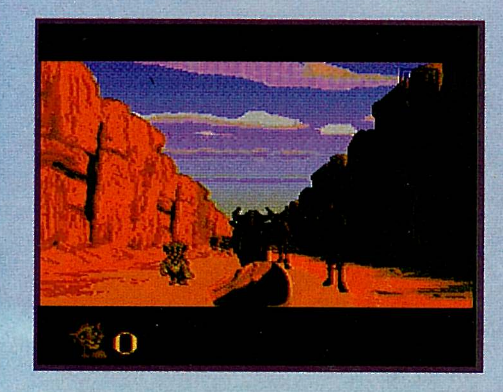
lo que a vosotros os interesa) toma el argumento de la película y lo transforma es una especie de aventura en la jungla. Nuestro pequeño héroe, Simba, tendrá que vérselas con enemigos de todas clases: hienas, monos, lagartos, insectos, etc. Pero su fin es conseguir devolver a su persona el honor y la dicha perdida.

Básicamente, el juego es una copia fiel











Disney ha sabido rodearse del equipo de programación adecuado: Virgin y Westwood Studios. Ambos tienen experiencia suficiente como para avalar la calidad de este soberbio cartucho.



En varias ocasiones, será necesario que los pequeños monos de colores ayuden a nuestro pequeño protagonista.

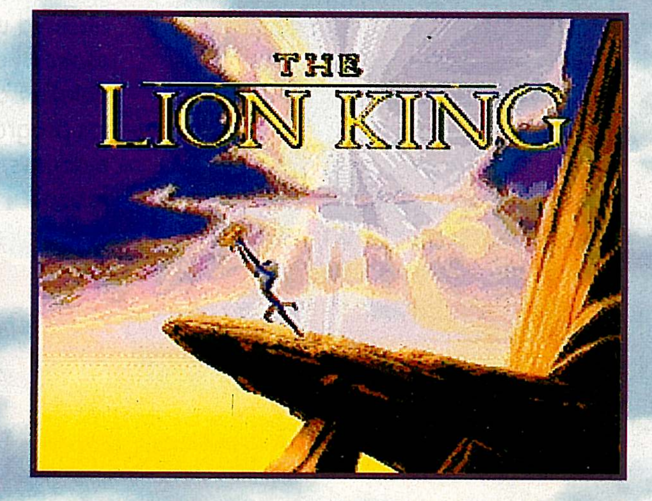




Seguro que la belleza de la jungla os sorprenderá.









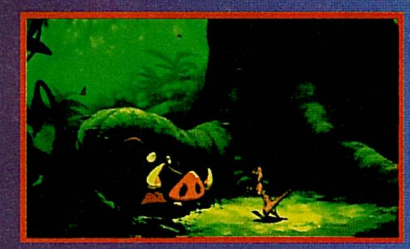




La película del año







Sin duda de ninguna clase, «El Rey León» será el estreno cinematográfico de los próximos meses. A su favor tiene toda la gracia y simpatía que destilan los personajes Disney, aunque sean los malos más malos de la película. Si queréis disfrutar con el cartucho y ver porqué será tan bueno, no deberías dejar de ir a verla (en el cine, claro).





de la película: los temas musicales son perfectamente reconocibles en la atmósfera de juego, y los efectos de sonido son prácticamente reales. Por si estos aspectos no fueran suficientes, Westwood Studios, ha sabido dotar a los personajes de la animación que ha hecho famosa a Disney a lo largo de toda su historia cinematográfica. Así, Simba se moverá con una fluidez y suavidad dignas de elogio, sus saltos y cabriolas en el aire han sido reproducidos de forma fantástica. En los escenarios también se observa una especial atención al detalle por parte de los programadores, los fondos podrían ser de la misma película, sin problema de ningún tipo; su vistosidad y colorido no tendrán nada que envidiar a los videojuegos que hemos tenido ocasión de revisar hasta ahora. Por último, una curiosidad sobre la película: el equipo de animación estaba compuesto por 600 personas. Sinceramente, Virgin (con la ayuda de Westwood Studios) ha programado un cartucho sencillamente magistral. Cuando éste sea comercializado, apoyado por una extensa campaña de marketing sin precedentes en la historia, está muy claro cuál va a ser el juego del año.





Los protagonistas, al completo

El protagonista y a su vez la estrella indiscutible, tanto de la película como del cartucho, es Simba, un joven cachorro de león. Pero no estará solo, entre sus enemigos citaremos las panteras, las hienas, los pequeños lagartos, los insectos que pululan por la selva, etc. Pero también tendrá sus amigos: los monos, que le ayudarán a cruzar los bosques; las avestruces, que le transportarán de un lado a otro de las grandes praderas, y por último, Timon, su mentor y casi progenitor.







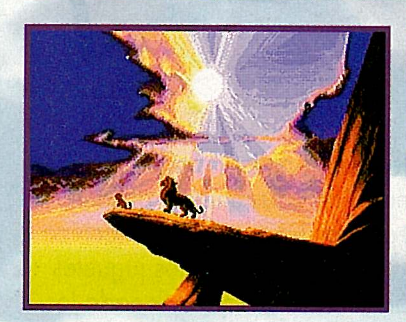




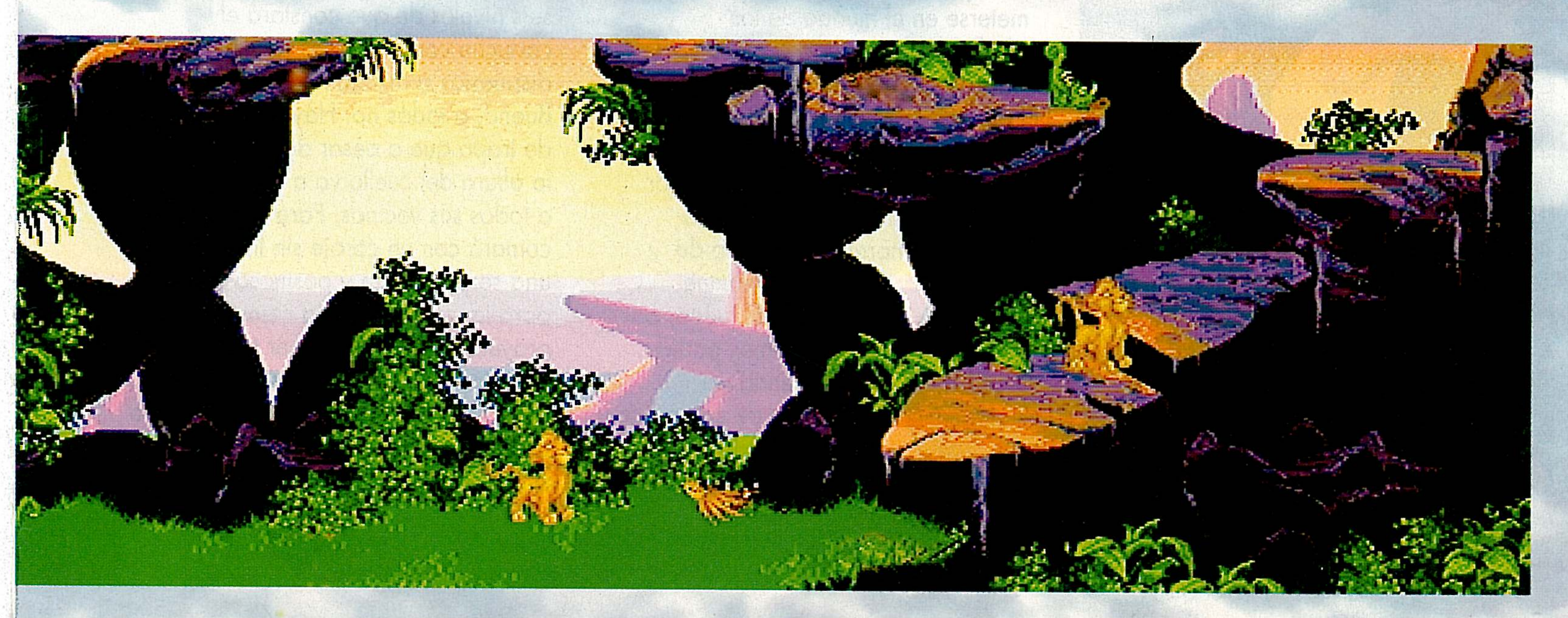
Una animación de película



Westwood Studios, programadores del cartucho Mega Drive por orden de Virgin, han creado unas animaciones en consonancia con la calidad general del título. Basta con ver esta pequeña muestra que aquí os ofrecemos para que os déis cuenta del trabajo realizado. Pero el pequeño Simba no ha sido el único que ha tenido esta especial atención por parte de esta gente, el resto de los protagonistas ofrecen animaciones en consonacia con su porte.







MEGA PREVIEW

Perdiendo la cabeza

- Mega Drive
- Game Gear
- Treasure
- Octubre

Ya es seguro, Headdy, la "nueva" mascota de Sega, estará aquí en el mes de octubre. Y en versiones para Mega Drive y Game Gear. Con su loca cabeza y sus ademanes de juguete loco, os traerá de cabeza.

Ya lo vienen diciendo las fábulas desde hace mucho tiempo. No hay que fiarse de las hormigas. Mucho decir que son insectos indefensos, mucho trabajar en invierno mientras las cigarras se divierten, pero en cuanto te descuidas ya tienes una (o una docena) de estos simpáticos animalitos degustando tu sabroso bocata campestre de tortilla. Por si fuera poco, no solo son capaces de arruinar cualquier picnic, sino que además ahora se atreven a meterse en el mundo de los videojuegos protagonizando un cartucho, ¡y como protagonistas!. El ejemplo más claro es el próximo lanzamiento de la compañía Treasure, que tendrá por estrella a una curiosa hormiga de trapo de nombre "Dynamite Headdy". El juego, por lo que hemos podido saber, tendrá la estructura de un arcade de acción, pero también tendrá sitio para la estrategia y las plataformas. El objetivo final será salvar a los habitantes del mundo de los juguetes, True Land, de un terrible destino a manos del Rey Dark Doll (el malo de turno, que no podía faltar en un cartucho de este tipo).

Este elemento es un tipo de cuidado y está empeñado en destruir la idílica paz en la que vivian los juguetes de True Land para imponer su reinado de aburrimiento absoluto. Por lo pronto, ha lanzado un hechizo que ha hecho que todos los juguetes le sigan sin rechistar y ha llenado los seis niveles de que constará el cartucho con montones de enemigos dispuestos a disuadir a cualquiera. Bueno, a todos no. Hay una hormiga de trapo que a pesar de estar rota a la altura del cuello va a intentar salvar a todos sus vecinos. Para lograrlo contará con un coraje sin límites y con una sorprendente y pasmosa facilidad para lanzar su cabeza como proyectil. Esto no va a ser todo, porque además Dynamite Headdy podrá cambiar su cabeza, adoptando una larga lista de posibles "apéndices superiores", como cabezas martillo,

DYNAMITE HEADDY

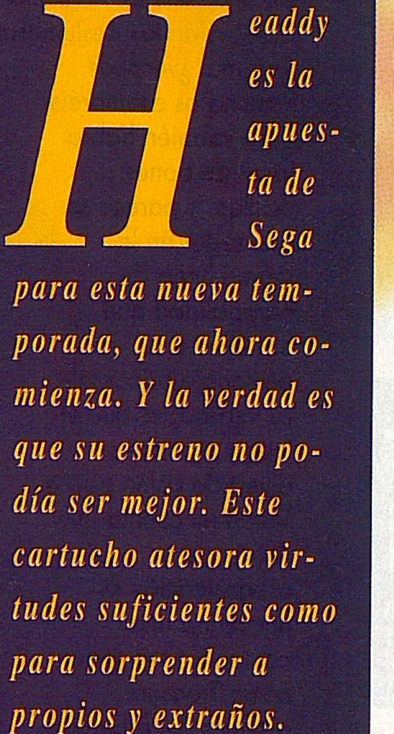








Ya desde el inicio, Dynamite Headdy os mostrará cuáles serán sus bazas frente al enemigo: su cabeza y su coraje.



Headdy es la apuesta de Sega para esta nueva temporada, que ahora comienza. Y la verdad es que su estreno no podía ser mejor. Este cartucho atesora virtudes suficientes como para sorprender a propios y extraños.



Los fondos son toda una muestra del buen hacer de Treasure.



Aunque pueda parecer caótico y confuso, el área de juego está perfectamente definido.



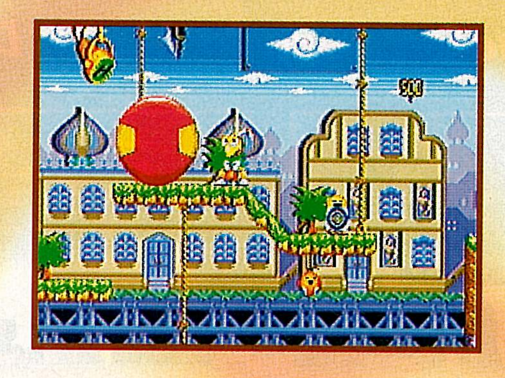
Los personajes mostrarán una animación de muy alta calidad, a un nivel más bien propio de dibujos animados.

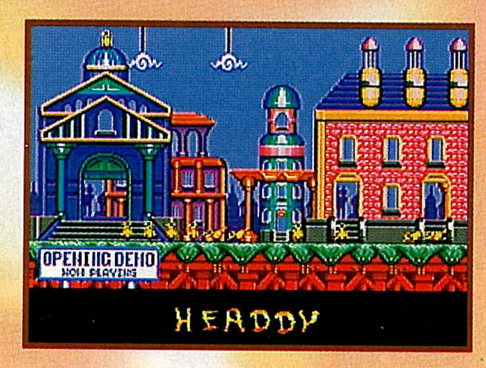




















Esto sí que es usar la cabeza. Venga, todos a dar cabezazos.





cabezas aspiradoras, cabezas cañón, etc. Además de reducir su tamaño en algunas de las deslumbrantes fases. Original ¿verdad?. Pues no os asombréis, pero también habrá fases de bonus ocultas, y parece ser que seguirán la misma línea de originalidad que envuelve a su personaje principal. La verdad, es que el juego promete ser divertido como pocos. Tened en cuenta que detrás de su programación se encuentra una compañía tan seria como Treasure, artífices del fabuloso, espectacular y adictivo «Gunstar Heroes». Al menos la simpatía de su protagonista la tiene asegurada, al igual que unos gráficos super coloristas y graciosos, como corresponde a un juego que ambientará su desarrollo en un mundo plagado de juguetes. Por lo que hemos podido comprabar, el apartado sonoro tampoco tendrá desperdicio de clase alguna. Melodías con mucha marcha y muy pegadizas, así como efectos sonoros de gran calidad y efectividad, que nos acompañarán allá donde vayamos, al mismo tiempo que rodean al juego de la atmósfera adecuada. Ya sabéis, si os gustan los juegos de acción trepidante, no deberíais perderos las aventuras de Dynamite Headdy, que será, con toda seguridad, la futura mascota de Sega. En el próximo número os ofreceremos un completo análisis de las virtudes de este superjugable y loco cartucho, producto de la fructífera alianza entre Sega y Treasure, auténticos reyes de la diversión.

Los jefes de final de fase serán todo un derroche de imaginación, a la par que un verdadero reto.



Baloncesto "de juguete" para la Mega Drive







En un mundo repleto de juguetes como es True Land, no es de extrañar que las fases de bonus se desarrollen en un escenario tan apropiado como este campo de basket. Acceder a las fases de bonus no va a ser muy difícil, pero anotarse los codiciados bonus promete ser bastante más complicado. Iremos ensayando el tiro por si acaso.

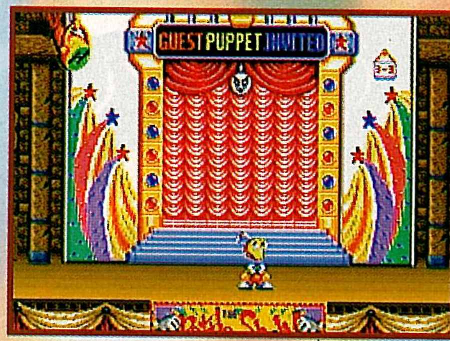
Las mil caras de la diversión








Nuestro simpático protagonista cuenta con una extraña cualidad que aprovecha hasta sus últimas consecuencias. Cualquiera en su sano juicio consideraría un probleba tener roto el cuello e ir perdiendo la cabeza por cualquier sitio, pues bien, Dynamite Headdy no. Para él casi ha sido una bendición, porque ahora puede dispararla en dirección a sus enemigos o cambiarla por otra diferente. Como ejemplo de las posibles cabezas que Headdy puede llevar, aquí os mostramos cinco, pero estas no son todas las que existen. Os aseguramos que hay muchas más.




Como podéis ver, la calidad gráfica de este cartucho está fuera de toda duda.





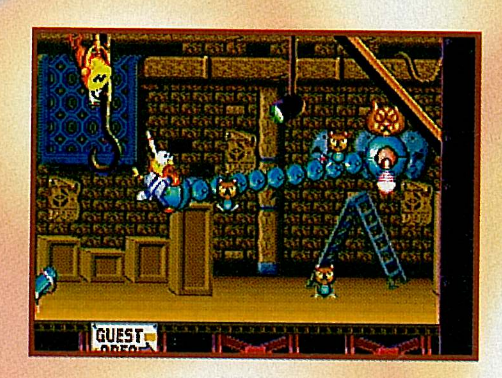



Enemigo Mío

¿Qué es un juego sin enemigos finales?. Habéis acertado, nada. Por eso, un juego con la calidad de «Dynamite Headdy» no podía defraudarnos y entre sus circuitos va a esconder enemigos tan grandes y peligrosos como estos que podéis ver en las imágenes. Habrá que ir con sumo cuidado.




La simpatía es una de las constantes que siempre os acompañarán en este juego.



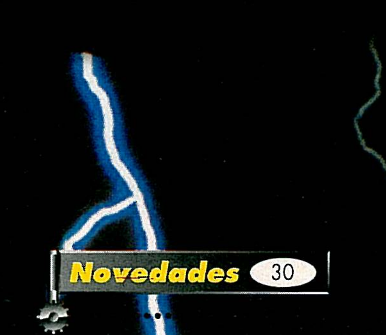


MORTAL KOMBAT II

Luchar ya es cosa de niños

El torneo de artes marciales más disputado del mundo vuelve a celebrarse . Nuevos luchadores van a optar al título de mejor guerrero del universo en un cruel combate donde sólo los más fuertes sobrevivirán. Ya no hay tregua. Es el Combate Mortal II.

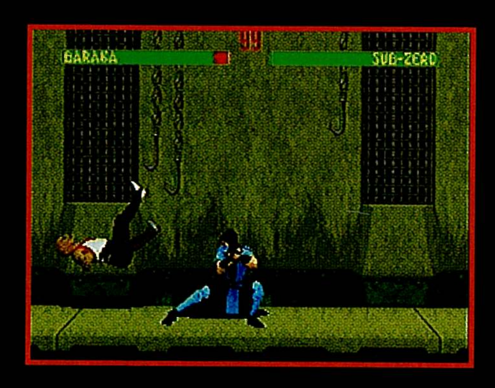






Acclaim • Lucha • Megas: 24 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 5 • Continuaciones: 30 • Luchadores: 12





Hace 500 años, el camaleónico Shang Tsung fué desterrado del mundo exterior y condenado a vivir en el Reino Madre (Tierra) como castigo por sus crímenes. En este lugar, y con la ayuda de su discípulo Goro, sembraron el terror esperando allanar así el camino para que su señor Shao Kahn y sus huestes tomasen el control del planeta. Pero un poderoso guerrero acabó con sus felonías mandándole de vuelta al mundo exterior, donde le esperaba la ejecución a manos de su maestro. Sorprendentemente, la furia de Shao Kahn se vió apaciguada en cuanto Shang Tsung le comunicó que había tramado un plan de venganza tan malvado como infalible. De esta forma, una nueva oportunidad le era dada al poderoso ser multiforme. El plan no podía ser más perverso: organizar un nuevo torneo que tendría por escenario el mundo exterior y por anfitrión al mismísimo Shao Kahn.

El desafío comenzaba de nuevo.

La fecha elegida para tal empresa no ha sido otra que este mes de septiembre y la primera sede es tu Mega Drive aunque después se trasladará a la Game Gear.

Hasta este recinto se han trasladado los luchadores más bravos del universo.

A pesar de que cinco de ellos ya conocen la dureza del torneo, todos están dispuestos a ofrecer un buen espectáculo. Scorpion, Liu Kang, Sub-Zero, Johnny Cage, Raiden y el escurridizo Reptile han decidido volver a estar presentes en el torneo, mientras que Sonia y Kano lo han abandonado, dejando sitio a Baraka, Jax, Kung Lao, un rejuvenecido Shang

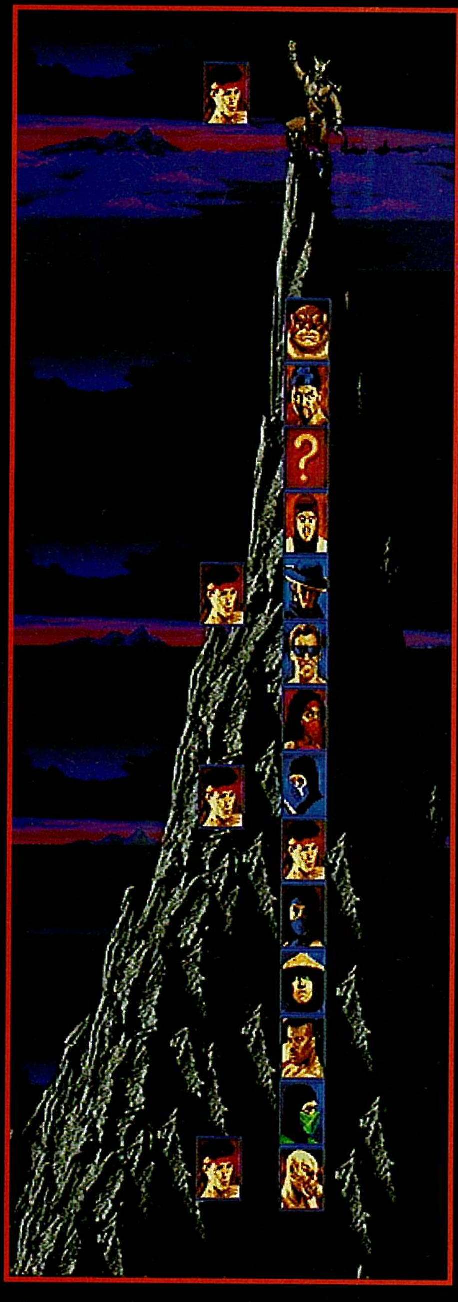


A partir de ahora, no solo podremos ver a Reptile retándonose, sino que podremos participar con él.

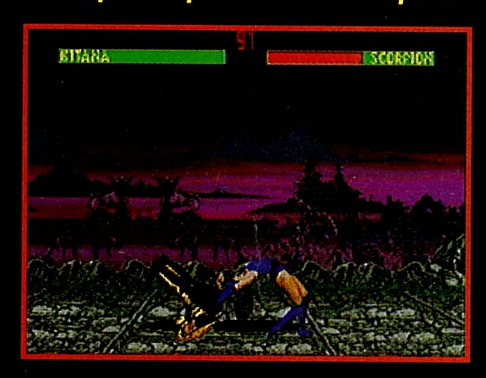




Los nuevos participantes del Torneo se han entrenado duro para poder optar al título de campeón.



El camino hacia la gloria está más sembrado que nunca de peligros y dificultades. Cada rival es un obstáculo a salvar si queremos llegar hasta lo más alto de la torre. Es complicado, pero el poder absoluto espera.





LIU KANG

Únicamente le mueve el deseo de venganza, pues perdió a sus hermanos cuando éstos murieron en un férreo ataque Tsung y sus malvados sicarios.



Patada de la bicicleta



Patada volante



Bola de fuego... ¡ejem!



La bola de fuego seria



KITANA

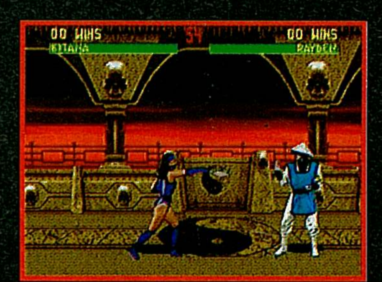
Su fascinante belleza encubre los instintos de una asesina. Gemela de Mileena, ambas creen que conocen sus respectivas razones para luchar, ¡pero sólo las conoce el destino!



Ataque aéreo



Cuelgue total



Un extraño lanzamiento



Puñetazos mix



J. CAGE

Desapareció en pleno rodaje de una de sus famosas películas de artes marciales, con la sana intención de aliarse con Liu Kang y hacerse con el control del Reino Madre.



Eco-salto



Directo a la cabeza



Eco-patada



¡Sin comentarios!



REPTILE

Protector personal de Shang Tsung y la estrella oculta del «Mortal Kombat» original. Ahora podréis lcchar con él sin cesidad de trucos ni códigos secretos.



Morphing total



Patada rastrera



Bola de fuerzaco



Típica frase mañanera

Amigos para siempre

Los babalities son el pequeño toque de humor que contiene este cartucho. Al realizar uno, veremos algunas escenas como estas.











¡¡Qué fatalidad!!









Nuevos golpes finales han venido a unirse a los que ya conocíamos de la anterior entrega de Mortal Kombat. Realizarlos es ciertamente complejo, pero el resultado es todo un derroche de imaginación.



KUNG LAO

Otro de los que se ha aliado con Liu Kang. Perdió hace 500 años su combate con Goro, pero ha vuelto, dispuesto a quitarse aquella espina tan dolorosa de su orgullo.



Una vuelta sospechosa



Directo al estomago





Sin miramientos



MILEENA

La gemela que faltaba. Su misteriosa pinta dice mucho acerca de sus oscuras intenciones. Pero no os preocupéis, sólo le interesa combatri y derrotar al mejor.

¡Te agarre, rico!



Caída en plancha

¡Sí, sí, tú fíate!



PAtada show



JAX

Directamente, desde la meca del espectáculo, el luchador más galardonado del grupo. Su intención es rescatar a Sony Blade y prender a Kano, líder de una oscura organización.



SUB ZERO

El personaje más misterioroso. Poco se sabe de él, pero lo que sí que conocemos en profundidad son sus tácticas de ataque. Cuidado pues es muy efectivo.



¡Te pillé!



Jugando sucio



¡Demoledor!



El golpe que llegó del frío



¡Que te pego, leche!



¿Algún problema querida?



El Increíble Jax

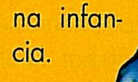
Komparativa Mortal

	MK I	MK II
Personajes	10	17
Personajes ocultos	1	3
Escenarios	6	10
Golpes especiales	17	57
Fatalities	7	25
Pits	1	3
Babalities	0	12
Friendships	0	12

Ni gota, ni gota







Otro movimiento que hará sonreir a muchos. Su realización es tan compleja como los Fatalies o los Friendships, pero el resultado es bien distinto. Una vez que ya tengamos vencido al contrario, podremos mandarle de un golpe a su más tierna infancia.



RAYDEN

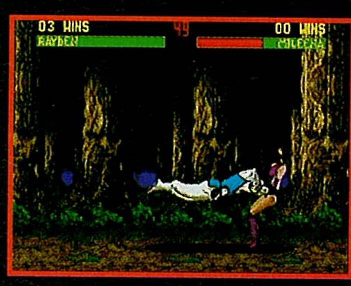
Rayden es como una especie de semidios, actualmente, su visión del torneo es más bien lejana, pero parece que va a tomar parte, y de una forma más bien escandalosa.



Agarrón fatal



El golpe engaño



En plan M. Bison



El voltio errante



SCORPION

Aunque es un espectro reencarnado, ello no tiene nada que ver con su potencial ofensivo, que es más bien demoledor. Perdió su familia a manos del clan Lin Kuei.



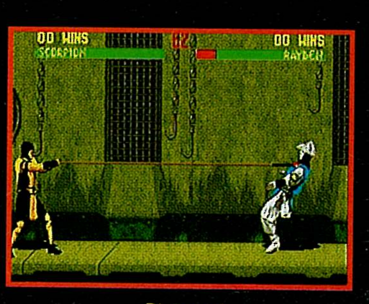
¡Suéltame!



La tijera de carne y hueso



Doblemente efectivo



¡Picó uno!



BARAKA

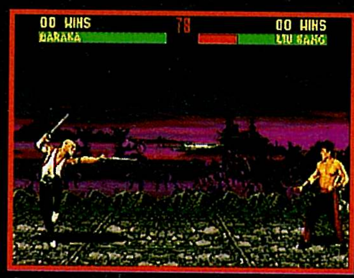
Baraka lideró el ataque contra el templo Shaolin de Liu Kang, así que en parte es culpable de toda esta movida que se ha montado entre los luchadores del torneo.



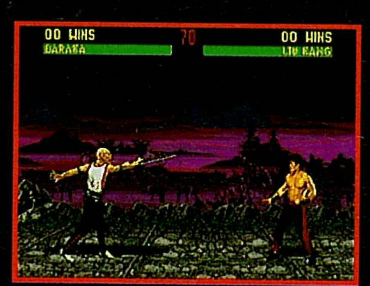
¿Le hago la manicura?



¿Qué se ve desde ahí arriba?



¡Puños fuera!



¡Mira como me muevo!



SHANG TSUNG

Tras perder el control del torneo Shaolin y volver al Reino Madre con la cabeza gacha, prometió a su jefe, Shao Kahn, que volvería para tomar control de la tierra.



¡Quieto león!



Hoy es día de carnaval



Hola, ¿quién soy?



¿Tiene fuego?





Tsung y las peligrosas gemelas Mileena y Kitana. Todo esto nos da como resultado, la nada despreciable cifra de 12 luchadores, más la presencia estelar de Kintaro (el servidor personal de Shao Kahn) y se rumorea que el propio señor del mundo exterior también participará en las últimas fases del torneo.

El sistema de juego no ha variado, es decir, vamos disputando combates a tres asaltos enfrentándonos a los demás luchadores hasta que lleguamos al final del planillo de combates. Lo que sí ha cambiado es la forma de deshacernos de nuestros contrincantes. A los ya habituales Fatalities que ya tuvimos ocasión de ver en la anterior entrega (ampliados en número en esta secuela hasta 25), se han unido esta vez dos nuevos movimientos finales: los Babalities y los Friendships. Ambos movimientos se realizan de forma parecida a los Fatalities (al menos el momento para realizarlos es el mismo), lo que ocurre es que mientras los primeros convierten a nuestro adversario en un bebe de pocos meses y muchos mocos, los segundos desencadenan una simpática acción que tiene como finali-

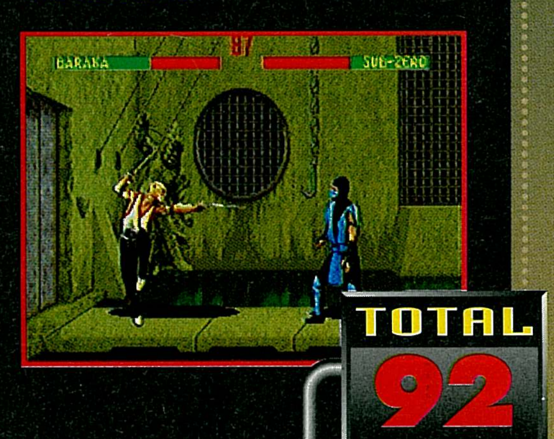
Conseguir que un videojuego resista el paso del tiempo es algo que sólo unos pocos pueden lograr.

La velocidad de los combates es terrorífica. Un segundo es tiempo suficiente para caer derrotado.



Los gráficos han sido cuidados en extremo para parecerse lo más posible a la recreativa.







Gráficos (1–10)

Todos los personajes de la recreativa, los mismos decorados y un montón de suculentas novedades gráficas. Genial.

Movimiento (1–10)

La mayor cantidad de planos de animación hace que los movimientos sean mucho más fluidos que en la primera entrega.

Sonido (1–10)

El apartado sonoro incluye voces digitalizadas amén de los efectos más "expresivos" que podáis imaginar.

Jugabilidad (1–10)

A más luchadores más diversión, y este cartucho tiene de sobra. Los nuevos finales hacen más entretenidos los combates.

OPINION

Las segundas partes en los juegos de éxito son como las setas después de llover: inevitables. Lo que ya no es habitual es que la calidad general del juego se mantenga. Todos conocéis el refrán de "segundas partes..." y normalmente tiene razón. Sin embargo, Mortal Kombat II es un caso aparte. Las novedades son tantas y tan buenas, que llega un momento en el que casi no podemos pensar en él como una secuela, sino como en un juego nuevo con un cierto parecido a la primera entrega. Sé que es exagerado, pero ver desplazarse a los personajes por la pantalla con esa suavidad es un estímulo demasiado fuerte.

TOTAL 92

Estupenda conversión a consola de uno de los mayores éxitos en recreativa de los últimos tiempos.

Acclaim • Lucha • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dif.: 3 • Continuaciones: 6 • Luchadores: 8











dad hacernos con la amistad del rival. No se puede negar la originalidad del planteamiento, ni de las acciones que realizan los luchadores.

A partir de ahora ya no nos sorprenderá que Baraka haga un regalo a su contrario, o que Kitana regale una tarta a un enemigo vencido. Por si fuera poco, el apartado gráfico también se ha cuidado en todos sus detalles intentando que su paso a la Mega Drive no supusiera una pérdida de calidad ni de jugabilidad. Otro caso es el de la Game Gear. Las limitaciones de la 8 bits han obligado a reducir el número de participantes del torneo a ocho, para poder incluir los detallados escenarios originales, aunque aparecen también como contrincantes Kintaro y Shao Kahn. Otra agradable sorpresa que contiene este cartucho, es el añadido de dos personajes ocultos (Smoke y Jade), que del mismo modo que Reptile en el primer Mortal Kombat se pasearán a sus anchas por los circuitos de nuestra consola.

A pesar de las limitaciones de la 8 bits, Acclaim ha sabido explotarla y llevarla hasta el límite.

Después de ver todas las novedades que esconde Mortal Kombat II, se puede decir sin temor a equivocarse que no estamos únicamente ante una continuación sin más. El original juego de Midway ha sido mejorado en esta segunda parte y elevada su jugabilidad hasta niveles sospechadamente increíbles.





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La Game Gear se destapa para ofrecernos unos luchadores grandes y bien definidos que se mueven por unos escenarios llenos de color.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

En esta nueva entrega parece que por fin se han desterrado los pequeños tirones de animación que vimos en Mortal Kombat.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los efectos son demoledores y también se incluyen las digitalizaciones, aunque todo perfectamente amoldado al soporte.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

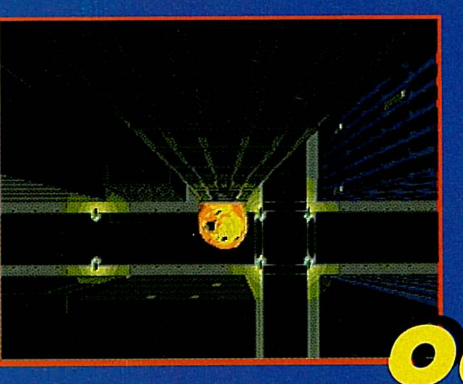
A pesar de sus carencias respecto a la recreativa, se mantiene toda la diversión que el original ofrecía.

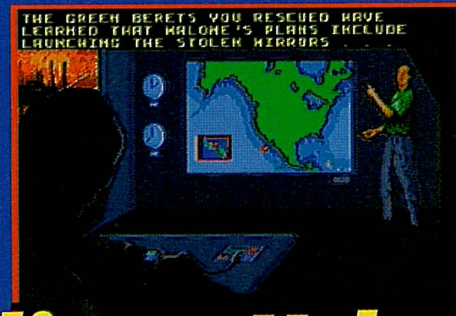
OPINION

Si Mortal Kombat supuso una nueva época para los juegos de lucha en la Game Gear, este nuevo cartucho marcará un antes y un después. Manteniendo lo bueno de la primera versión, en esta entrega se han añadido mejoras importantes, como un mayor número de secuencias de animación de los personajes, con lo que el resultado final ha aumentado de calidad de forma asombrosa. No nos vamos a engañar, la Game Gear nunca podrá tener la capacidad de una recreativa o de una Mega Drive. Sabiendo esto, no podemos por menos que felicitarnos ante esta estupenda conversión.

TOTAL 91

Teniendo claras las posibilidades de una Game Gear, Mortal Kombat II gustará a los aficionados a la recreativa.







Odisea Urbana

URBAN STRIKE





Cuando Electronic Arts anunció la próxima aparición de una tercera parte para la serie Strike, nuesta única respuesta fue ¿otra?.
Pero efectivamente así ha sido, y lo más importante de todo es que EA ha revisado el concepto general de la serie, y nos encontramos ante un Strike más estratégico que nunca. Aunque no hay que perder de vista el factor acción, puesto que también juega su papel.
De primeras, observaréis que los gráficos han sido la parte que más mejoras se llevan, es fascinante el grado de detalle al que han llevado los programadores de Electronic Arts los diferentes vehículos que forman parte de los escenarios. Por ejemplo, en la primera fase tenemos una especie de gabarra, a la que habrá que transportar unos espejos, pues bien, sobre su bodega de carga es posible adivinar a un pequeño personaje que está haciendo señales con unas banderas, ¡para marcarnos el lugar en el que debemos dejar dichos espejos!. Otro tanto ocurre con los soldados de a pie, se distingue claramente el arma que portan. En cuanto a los vehículos, se ha añadido gran

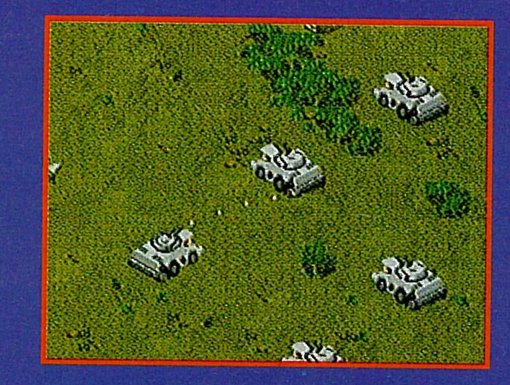
Electronic Arts • Acción • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: Passwords • Fases: 9





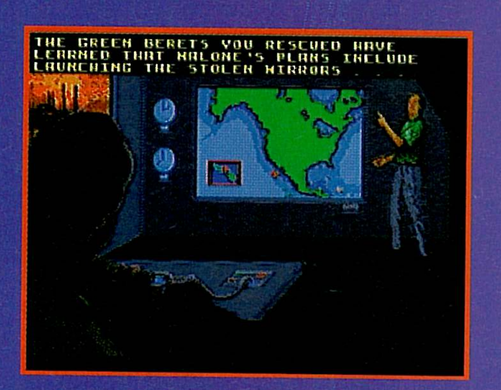
A lo largo de los vastos niveles de juego os tendréis que enfrentar a todo tipo de enemigos: desde cruceros hasta vehículos de ataque terrestres, pasando por paracaidistas y aviones con tecnología Stealth.







Electronic Arts ha sabido conjugar las dos bazas que hicieron de «Jungle Strike» un éxito sin precedentes: calidad y acción. El resultado se llama «Urban Strike».



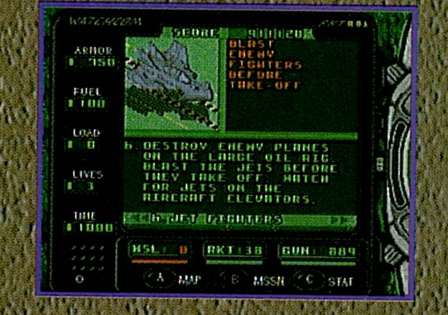




Todo bajo control

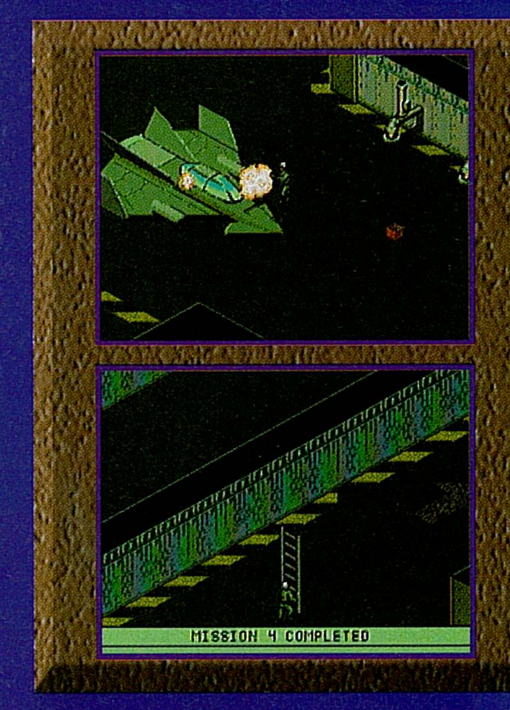








Como ocurría con «Jungle Strike», acceder a la computadora de abordo de vuestra nave puede ser una incuestionable ayuda. Desde allí controláis el estado de vuestro vehículo: munición, nivel del escudo, carga que transportáis, tiempo que queda, etc. También podréis acceder a un mapa de la zona actual de juego, con todos los puntos de ataque y lugares en los que podréis recoger los diferentes objetos que necesitáis para llenar vuestras bodegas. Por último, encontraréis unas exhaustivas instrucciones acerca de cuál deben ser todos los pasos a cumplir para llevar la misión a buen puerto y pasar a la siguiente fase.









El próximo nivel

Quizá la novedad más importante de esta tercera entrega de la serie sea la posibilidad de que el piloto protagonista baje del aparato y realice misiones en tierra, armado únicamente con su pistola y un pequeño lanzador de misiles. Como es lógico, también tiene su propia armadura, aunque su potencial defensivo es más bien mínimo, así que será mejor no forzar demasiado la máquina. Su sistema de control es muy parecido, manteniendo además la perspectiva que tan famosa ha hecho a toda la serie Strike. Sin embargo, no encontraréis esta segunda parte de la misión en todas las fases.



Antes de iniciar la campaña, tendréis que seleccionar un copiloto de entre los disponibles.



cantidad de ellos: tanques, sistemas antiaéreos, naves de combate, sistemas de radar, etc. Y todos recreados con un lujo de detalles prácticamente nunca antes visto en MD. Además, el juego se desarrolla en varias partes del globo terráqueo: la jungla, el mar, varias ciudades, etc. Con la variedad de localizaciones que ello supone.

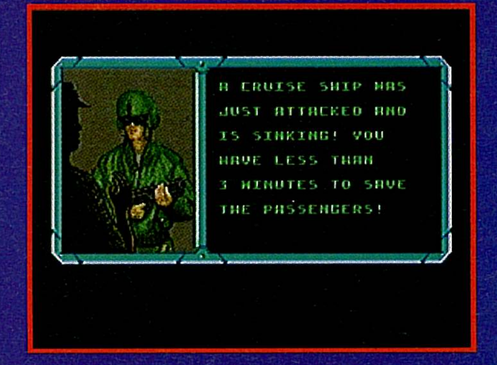
Otro de los aspectos que también ha sido mejorado hasta el límite es el sonido: las explosiones son ahora aún más reales, y los disparos suenan como si el enfrentamiento estuviera en nuestro propio salón. Por supuesto, las músicas también se han llevado su reforma correspondiente, notándose su presencia en todos los escenarios, con una variedad sorprendente.

Malone ha vuelto, y no precisamente con intenciones pacíficas. Sin embargo, no contaba con la Fuerza Strike.

Sin embargo, la novedad más importante se centra en la aparición de una nueva modalidad de juego, iniciándose ésta cuando el piloto debe bajar de la nave para entrar por su propio pie en instalaciones o complejos militares, en vistas a llevar a cabo una misión. Si debido a la multitud de escenarios teníamos ya variedad, con este nuevo modo de juego rozamos la perfección, encontrándonos con un cartucho perfecto.

Por último, sólo nos queda comentar que para que no perdáis el interés en el juego, se sigue manteniendo el cómodo y rápido sistema de passwords.

En resumen, Malone lo va a tener muy difícil para hacerse con el control del planeta, la Fuerza Strike se lo impedirá.







¡La que se va a armar!

Este avanzado helicóptero será vuestra infatigable herramienta de combate. Un cañón, misiles e Hydras son su armamento.

Para las tareas de rescate y transporte de material, contáis con este Blackhawk. Su capacidad ofensiva se limita a misiles y dos cañones.

Otra de las armas de ombate será el GAV, que os proporcionará la facilidad para desplazaros por tierra, bien protegidos.

Una vez terminda una de las campañas, observaréis una pequeña, pero detallada animación.



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Rozando la perfección. Es una obra maestra: los gráficos tienen un detalle casi perfecto, y los decorados son otra obra maestra.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

«Urban Strike» es la nueva definición para el movimiento. Los sprites se mueven con una suavidad y una fluidez digna de elogio.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Real como la vida misma. Los efectos de sonido son aún mejores que los de «Jungle Strike», y la música acompaña de forma magistral.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Incita a jugar una y otra vez, pero tiene un pequeño fallo: es desesperante tener que volver a realizar la misión cuando casi la tenías terminada.

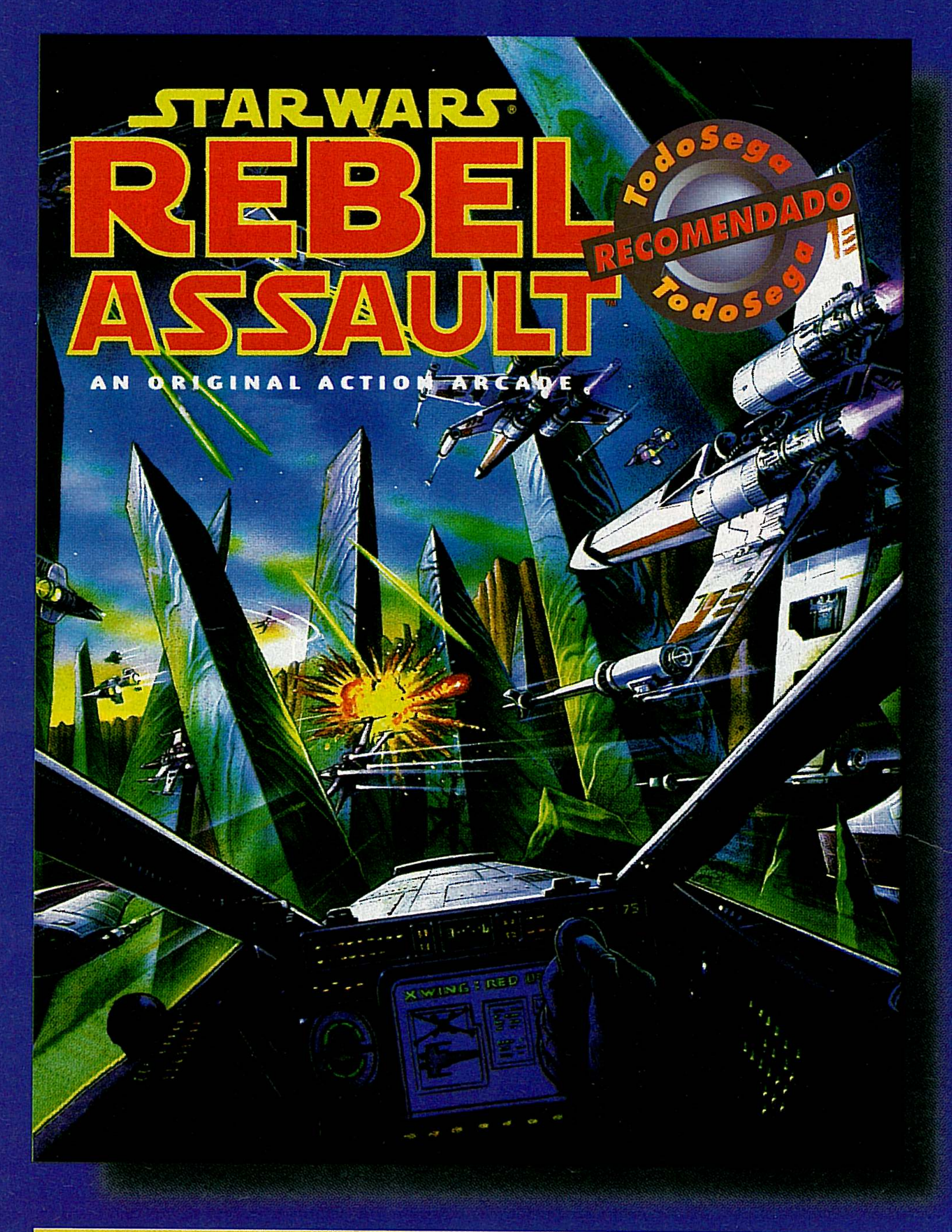
OPINION

Tras disfrutar con la segunda entrega de la serie, estábamos absolutamente convencidos de que era imposible mejorar lo inmejorable. Pero tenemos que reconocer que EA nos ha sorprendido, ¡y de qué forma!. «Urban Strike» es una obra maestra, se mire por donde se mire: el detalle de los vehículos, los soldados de a pie, los edificios, las banderas (en las que es posible adivinar el escudo de la ONU), etc. La música y los efectos de sonido, además, dotan al juego de la atmósfera perfecta. Y si encima tenemos en cuenta el sistema de passwords, ¡qué os vamos a contar!. Sinceramente, nos ha faltado tiempo para terminarlo.

TOTAL 95

Electronic Arts no podía haberlo hecho mejor, es una obra maestra del genero de acción.

El asalto a las estrellas



En nuestro fuero interno, alguna vez, todos nos hemos sentido en el deseo de ser héroes o piratas espaciales; en busca de aventuras y una causa por la que luchar para conquistar el amor de la mujer de turno y conseguir además ingentes cantidades de dinero para descansar el resto de nuestra vida. Hasta ahora, nuestra única posibilidad para vivir con cierta realidad este tipo de emociones era acercarnos al cine y dejar volar nuestra imaginación para participar de las gestas de héroes como Indiana Jones, Luke Skywalker, Robin Hood, Marty McFly o Rambo (¡ejem, ejem!). Así, el tándem George Lucas-Steven Spielberg ha sido uno de los más prolíficos en este aspecto, sus sagas llevan varios años demostrándolo: Indiana Jones, Regreso al futuro, La Guerra de las Galaxias, etc. ¿Quién no ha sentido alguna vez la llamada de la Fuerza, o deseos de subirse al DeLorean y partir en el tiempo?. Pues bien, George Lucas, tras los éxitos conseguidos conjuntamente con Spielberg -ese pequeño Midas que convierte en oro todo lo que filma- se aventuró hace ya un par de años en la creación de una división de productos de entretenimiento (¡vamos, lo que se dice software!) para consolas y ordenadores llamada LucasArts. Su primer producto para Mega CD está aquí, y lo que es aún mejor, su desarrollo toma como base la celebre trilogía de la Guerra de las Galaxias, que automáticamente nos hace recordar aquellas peleas en las que todos hemos empuñado alguna vez la fantástica espada láser (un simple palo de madera, ¡lo que hace la imaginación!) para acabar con las tropas imperiales y salvar a los mundos rebeldes de la destrucción total.

A pesar de que hace un par de números, con ocasión de la Preview, os contábamos que correspondía a la primera parte de la segunda trilogía, ahora, con más datos en la mano podemos afirmar que es una interpretación más bien libre

Flight Training

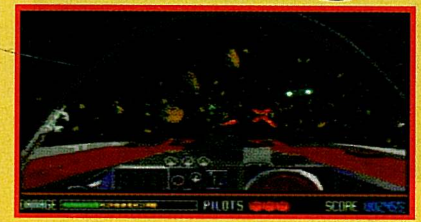




El primer capítulo: a los mandos de un A-Wing aprenderéis todo lo que es necesario para volar en la inmensidad del espacio exterior. Para girar más rápidamente, pulsad el lado al que deséis ir al mismo tiempo que ascendéis o descendéis.

LucasArts • Arcade • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Fases: 15

Asteroid Training



Ahora, con el Skyhopper en tus manos, deberás mostrar tu habilidad atravesando un peligroso cinturón de asteroides.



Planet Kolaador

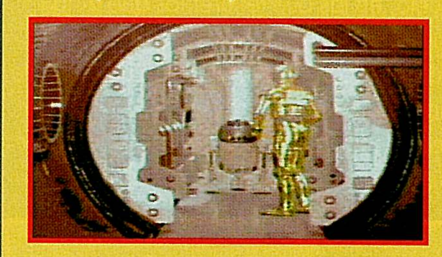


Capítulo 3: última etapa del entrenamiento, con el Skyhopper, maniobra a través de un laberinto de piedra.

Star Destroyer Attack

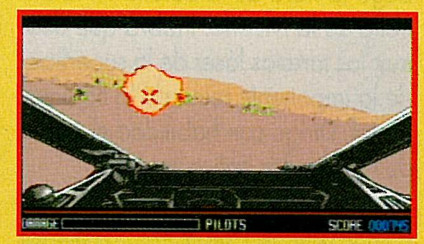


A los mandos de un X-Wing, tu labor será destruir un destructor imperial. Destruye todo lo que puedas en la primera pasada, después, las torretas.



Seguid un consejo de amigo: no perdáis el control de lo que sucede en la pantalla, porque no sabéis qué sorpresas os puede deparar aquel punto verde que se acerca a toda velocidad hacia vosotros, ¡Ahhh, un Tie Fighter...!

Tatooine Attack



Capítulo 5: tras la persecución y posterior eliminación de tres Tie Fighters, deberás evitar la invasión de las fuerzas imperiales y sus AT Walkers. Una misión muy sencilla.

Asteroids Fields



La última misión en Tatooine. Los Tie Fighters imperiales intentan huir a través del cinturón de asteroides, persíguelos con tu X-Wing y elimínalos, pero extrema tu habilidad.



GRÁFICOS FX



Aunque ya parezca un tópico de la última generación de juegos en CD, la gran cantidad de vídeo digitalizado incluido le confiere una especial importancia puesto que es casi una película, al margen de lo que añade desde el punto de vista del juego. Sin embargo, a veces la calidad de las imágenes es cuestionable, pues su visión llega a ser muy confusa.

SONIDO FX



La música que se oye corresponde a la banda sonora original de la película, grabada en una de las pistas de sonido del compacto. Es posible adivinar la ya clásica sintonía de introducción de la película, así como otras que os traerán instantaneamente a la memoria escenas de la obra cinematográfica. Además de voces digitalizadas y efectos de sonido.

TÉCNICA CD



Actualmente, no podemos encontrar un título que haga semejante y tan potente uso de las posibilidades del compacto: vídeo y voces digitalizadas. Además, tendréis en vuestras manos tres cosas: un juego, casi un vídeo de la película, y la banda sonora original; todo ello, en el mismo soporte, y sin necesidad de cambiar de aparato.

Uno de los mejores, sino el mejor juego de CD hasta la fecha. Todo en él raya la perfección.

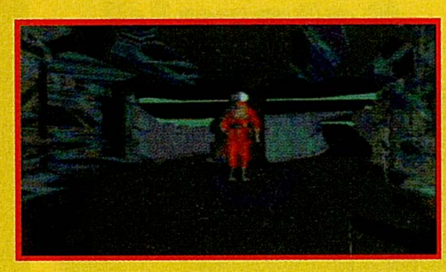
Imperial Walkers



Capítulo 7: abate con tu Snowpeeder a uno de estos fascinantes monstruos metálicos. Realizarás varias pasadas, hasta dar por terminada la caza y destrucción de uno de ellos.

Storm Troppers





Un punto de vista diferente. Esta vez no hay naves que pilotar ni máquinas que destruir. Tendrás que abrirte paso a través de un laberinto de cuevas, para ello cuentas con tu pistola láser y tu habilidad para seleccionar el camino correcto.

Protect Rebel Transport



Aunque fácil, escoltar y proteger a un transporte rebelde puede convertirse en una tarea complicada, los Tie Fighters están al acecho.

Tie Attack



Nos aproximamos a la base imperial, pero los Tie Fighters nos presentan batalla, acaba con todos ellos.

de lo sucedido a lo largo de las tres películas: La Guerra de las Galaxias, El Imperio contraataca y El retorno del Jedi. De esta forma, muchas de las escenas de vídeo digitalizado provienen de ellas, pero no todas puesto que algunas han sido especialmente creadas para la ocasión

En cuanto al juego, éste no es más que una especia de aventura interactiva, pero no en el sentido habitual de los juegos de Mega CD, esto es, nuestra participación es aún mayor, puesto que el juego muestra, a lo largo de su desarrollo, varias formas diferentes de presentar la acción. Nos encontraremos con fases de vuelo, en las que tendremos que dirigir las evoluciones de la nave por la pantalla, junto con otras en las que únicamente nos dedicaremos a mover un cursor que representa el punto de fuego de los láser de la nave. Por ejemplo, la celebre se-



Las escenas digitalizadas entre capítulos son de una innegable calidad, a la par que muy espectaculares.



Yavin Training



Capítulo 10: las cosas se ponen cuesta arriba. Será necesario adquirir mayor práctica y habilidad con el cañón láser. Vuela a través del paisaje y destruye los blancos.

Death Star Surface



Llega la hora de la batalla en la Estrella de la Muerte. Habrá que destruir las torretas láser de la superficie de la imponente reina de la flota imperial. Dirige con habilidad el punto de mira de los cañones láser.



Surface Cannon



Capítulo 13: este cañón presenta un problema, está rodeado de cazas Tie Fighters. Destrúyelo, pero atento a los cazas o acabarán contigo antes de lo que crees.

Power Relays



Llega el turno de los tubos de energía. Será necesario que afines tu puntería, sino, perderás un tiempo precioso. Recuerda que el futuro de las fuerzas rebeldes está en tus manos.

Death Star Trench



El fin de la Estrella de la Muerte se acerca. Pero antes deberás acabar con el generador de energía. Pilota con cuidado entre los pasillos mientrás disparás sin cesar para destruir las torretas y las placas de energía. Usa la Fuerza.

cuencia de los AT AT Walkers está fielmente reproducida; posteriormente, da paso a una fase en la que nuestro punto de vista varía para dirigir los pasos y la pistola láser de un soldado rebelde en unas cuevas del desierto nevado.

Como ya os habréis dado cuenta, el hecho de mezclar varios tipos diferentes de juego en uno le da un valor añadido, puesto que la variedad proporciona adicción. En el aspecto sonoro, destacar que la fabulosa banda sonora creada por John Williams para la serie cinematográfica ha sido incluida con todo lujo de detalles, al mismo tiempo que los efectos de sonido y las voces digitalizadas están creados por Skywalker Sound, una filial de la factoría Lucas, dedicada por completo al sonido.

N*os encontramos ante una verdadera obra maestra en CD. Su posesión, por si sola, justifica la compra del Mega CD.*

En cuanto a las opciones, contiene las justas: nivel de dificultad y una muy curiosa, que os permitirá cambiar el control de la nave.

En fin, ¡que la Fuerza os acompañe, bravos rebeldes!





Gráficos (1–10): 9

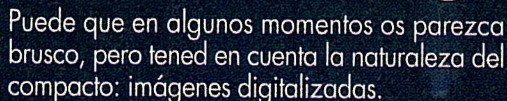
Además del vídeo digitalizado tomado de las películas, también tiene escenas especialmente creadas para la ocasión.

Movimiento (1–10): 8

Puede que en algunos momentos os parezca brusco, pero tened en cuenta la naturaleza del compacto: imágenes digitalizadas.

Sonido (1–10): 9

Los efectos de sonido y músicas, creados para la ocasión por Skywalker Sound rodean al juego de la atmósfera perfecta: sorpresa y acción.



Jugabilidad (1–10): 8

Corto, pero los tres niveles de dificultad os aseguran que tendréis para un buen rato. Con los passwords podréis continuar sin problemas.

OPINION

Sin duda alguna, creemos que estamos ante el mejor juego de Mega CD. La verdad es que LucasArts ha cumplido sobradamente con su trabajo, y nos ha ofrecido un compacto de verdadero lujo: vídeo de la película, banda sonora original, secuencias animadas de alta calidad, etc. Tal y como es el esquema de juego, con su división en capítulos, no podréis dejarlo solo ni un momento, puesto que incita a seguir adelante para ver qué nueva sorpresa deparan los acontecimientos futuros. Sin embargo, en algunos momentos su excesiva dificultad os desesperará . Todo un ganador, que pronto demostrará que la factoría Lucas sabe hacer las cosas bien.

Con un juego como este, el Mega CD encuentra su verdadera razón de ser.

TOTAL 93

Héroes de Metal

BATTLECORPS



Estamos en el año 2096 y la rivalidad entre las compañías mineras está dejando de ser simplemente una cuestión económica para convertirse en una campaña de agresiones en toda regla. El último ejemplo de esto ha sido el ataque realizado por BioMech contra las instalaciones de extracción de Meridium propiedad de la compañía Interplanetary Mining Corporation (IMC) y localizadas en las tres lunas del Mundo de Mandelbrot, a ocho años luz de la tierra. La importancia de estas plantas mineras es tal, que IMC está dispuesta a defenderlas a toda costa. Para lograrlo, ha planeado una incursión relámpago, y así eliminar cualquier rastro de la BioMech en la zona. El principal problema es que los planetas del sistema estelar Capella no son el lugar más apropiado para hacer una excursión. La climatología es tan extraña como adversa. Mientras en algunos lugares las nieves cubren perpetuamente los suelos, en otros la lava ardiente se desliza como Pedro por su casa por la superficie, al tiempo que en algunos es el agua la que predomina sobre los demás factores ambientales. La solución pasa por el envío de una nueva máquina aún en pruebas: El BAM (Bipedal Attack Machine). Para aquellos no familiarizados con la carrera tecnológica del siglo XXI, les diremos que un BAM es muy parecido a aquellas máquinas de dos patas que aparecian en la película "El Retorno del Jedi" con la diferencia de que los BAMs son monoplazas y la compenetración hombre-máquina es total. El armamento

La excelente calidad gráfica de este juego queda perfectamente demostrada con estas imágenes.

Core • Simulación • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 1 • Fases: 13







FUERZA DE CHOQUE



Jack Cutter es el líder natural del grupo. Combina a la perfección una velocidad de desplazamiento muy buena con un blindaje pesado y un poder ofensivo terrorífico. Es especialmente recomendable para las fases de difícil resolución.



La única fémina del grupo no está aquí solo por su belleza. A pesar de que su blindaje es muy ligero y de que su armamento es limitado, posee una velocidad escalofriante, que os permitirá escapar corriendo de las situaciones más complicadas



Dika 'A' Jang es un verdadero monstruo, y no lo decimos por su aspecto precisamente. Su velocidad de desplazamiento en muy pobre, pero esto se debe a que transporta en su interior blindaje y armas como para acabar él solo cualquier guerra.

Estrategia, acción, simulación; tres palabras que definen a la perfección todo lo que este compacto puede ofrecer a los aficionados a los videojuegos.



Los escenarios poseen una variedad y un colorido fascinante.





GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Los creadores del magnífico «Thunderhawk» no podían defraudarnos. «Battlecorps» sorprende por la increíble definición de los escenarios y por la variedad de las localizaciones. En muchas ocasiones, llegamos a percibir detalles de gran parecido con el simulador de helicópteros de Core, pero no por ello se debe pensar que «Battlecorps» es un «Thuderr Hawk» localizado en el 2100.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gracias a las enormes posibilidades del CD, los efectos sonoros de las explosiones, los disparos y los indicadores del Battlecorps rayan a un nivel muy alto, consiguiendo envolvernos en un ambiente caótico y de trepidante acción.
El acompañamiento musical es digno de ser escuchado en cualquier reproductor de CDs, como si de una banda sonora se tratara.

TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si la primera incursión de Core en el género de la simulación ya nos dejó gratamente sorprendidos, esta nueva mantiene la misma tónica. A lo largo del juego podemos asistir a increíbles efectos gráficos como rotaciones de 360 grados, sensación de 3D en todos los decorados e interesantes efectos en las fases de agua. Todo ello nos lleva a pensar que «Battlecorps» no tardará en ser un éxito.

Con este compacto, Core afianza su posición como líder de los juegos de simulación para Mega CD.

EL TRISTE FINAL





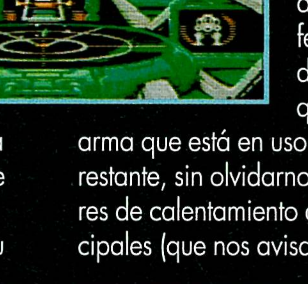
Perder toda la energía del escudo protector tendrá como resultado la destrucción de un Battlecorps. Dado que nuestros efectivos no son muy numerosos, conviene escoger el luchador más apropiado a las circunstancias de cada fase.

gica del siglo XXI, les diremos que un BAM es muy parecido a aquellas máquinas de dos patas que aparecian en la película "El Retorno del Jedi" con la diferencia de que los BAMs son monoplazas y la compenetración hombre-máquina es total. El armamento que llevan incluye un cañón gemelo, misiles termo guiados, lanzallamas, un cañón de plasma y lanzagranadas, aunque dependiendo de la misión asignada, puede variar para adaptarse a las condiciones del medio.

Los tripulantes de tan destructivos ingenios no pueden ser tipos comunes. Para la ocasión se ha escogido a tres expertos y experimentados luchadores: Jack Cutter, el líder, combina una velocidad aceptable con un blindaje pesado y una alta potencia de fuego. Becky Ojo, la única fémina del grupo, su velocidad es altísima aunque a costa de llevar menos blindaje y armamento. Y por último, Dick 'A'Jang, el peso pesado del comando. Su resistencia al fuego enemigo y su devastador armamento hacen de él una pieza muy valiosa. Lástima que su velocidad sea tan reducida. El control de los BAMs es simple y se realiza desde la amplia cabina acristalada que corona los robots.

Entre los instrumentos de ayuda a la navegación, encontramos el mapa táctico, un radar 3D para localizar posiciones enemigas, un indicador de estado de los escudos defensivos y el panel de armamento en el que se refleja el arma que está en uso con la munición restante, sin olvidarnos de los indicadores de calentamiento de los cañones principales (que nos avisan de un posible fa-

Gracias al rádar tridimensional, veremos las evoluciones del enemigo con tiempo suficiente para actuar.







El lanzallamas puede ser un buen método para acabar con las minas a corta distancia.



Súbete a uno de estos "Battlecorps" y olvídate del presente, enfúndate el buzo y pierde la noción de la realidad, «Battlecorps» es lo más parecido a una auténtica batalla campal que podrás encontrar para Mega CD.



Las misiones submarinas son especialmente duras, ya que muchas armas dejan de funcionar bajo el agua.





Desgraciadamente, la gran cantidad de información contenida en el CD obliga a hacer contínuas lecturas.







En cuanto nos ponenos a los mandos de un robot, todo un mundo de fuertes sensaciones nos envuelve.

MISIONES A LA CARTA



Cada una de las trece misiones que comprende este compacto nos será presentada por este curioso personaje informático. Claro que si no se domina el inglés resulta mucho más conveniente examinar a conciencia el mapa de la misión.

cuestión. Su número es de trece y en ellas habrá que combinar la estrategia con la acción para localizar los blancos y destruirlos. Afortunadamente, existen tres niveles de dificultad, porque tan solo disponemos de tres BAMs para conseguir finalizar con éxito la expedición. y cada uno de los "Battlecorps" está especialmente indicado para solucionar más fácilmente algunas fases. Perder uno, significa tener que atravesar un nivel con un robot menos adecuado. Así que recuerda: antes de meterte de lleno en una misión, calcula si lo que te interesa es salir



lo más rápido posible sin meterse en líos o destruir todo lo que puedas aunque recibas muchos impactos. No lo olvides: Tus BAMs son lo único que separa a Bio-Mech del control del universo.







Gráficos (1–10)

Gráficamente, «Battlecorps» no tiene desperdicio. Los escenarios son variados, están bien realizados y tienen efectos de gran calidad.

Movimiento (1–10)

A pesar de la gran definición de los gráficos, todos los elementos se desplazan con una suavidad digna de elogio.

Sonido (1–10)

Tanto la música como los efectos sonoros, se aprovechan perfectamente del soporte para formar un excelente producto.

Jugabilidad (1–10)

De fácil manejo y de dificultad ajustada, este compacto seguro que os proporcionará muy buenos ratos de diversión.

OPINION

Los aficionados a la simulación tienen en la compañía británica Core una gran aliada. Hasta el momento, ella ha sido la encargada de traer al desconsolado mundo compacto de Sega los mejores exponentes de este género. Si «Thunderhawk» significó un importante avance, «Battlecorps» viene a ser la confirmación de que los simuladores tienen un futuro muy esperanzador en el Mega CD. A ello ha contribuido enormemente la gran calidad gráfica, la sencillez en el control, el original desarrollo y la perfecta recreación de un ambiente semi-caótico digno del Mad Max de turno más exigente. Resumiendo, podemos decir que con juegos como este, el Mega CD tiene muchos años por delante.

TOTAL 91

Excelente simulador de combate ambientado en el futuro, avalado por la calidad de Core Design.

Novedades Game Gear

Wizard Pinball

Canicas medievales

Los pinball siempre han tenido "algo especial" que impulsa a jugar una y otra partida. Quizá sea su relativa facilidad de juego o la increíble diversión que provocan con un despliegue técnico más o menos reducido. Sea lo que sea, la cuestión es que la Game Gear no se ha podido resistir a la tentación de llevar en sus circuitos toda la adicción de un pinball. "Wizard Pinball" es simplemente eso: un pinball sin más (y sin menos). Aquí no hay marcianos multicolores, ni héroes "destroza-todo", ni impresionantes rotaciones, ni todo lo que en un momento determinado haría un cartucho de éxito. Sólo una mesa de juego y el interesante duelo de la gravedad contra una bola de acero. Sin aditivos. Tampoco queremos decir que este cartucho no tenga alicientes, porque los tiene, como por ejemplo sus fases de bonus con cambio de mesa de juego, o sus opciones de juego "multiball". Con "Wizard Pinball" la diversión está asegurada siempre que este tipo de juegos te parezcan interesantes. El movimiento de la bola es tremendamente fluído, suave y muy rápido (quizá demasiado algunas veces), lo que hace que la atención prestada siempre tenga que ser la máxima posible, a no ser que os apetezca ver como una de vuestras cinco bolas de juego disponibles (sin contar las siempre bienvenidas bolas extras) cae por uno de los pasillos sin que podáis hacer nada para evitarlo. Al menos queda el consuelo de que no hay que echar otra moneda...



A pesar del pequeño tamaño del juego, no van a faltar las clásicas dianas de bonus tan presentes en todos los pinballs.

Novedades Game Gear

Rescate en el espacio

Drop Zone

Conseguir que un videojuego resista el paso del tiempo es algo que sólo unos pocos pueden lograr. Habitualmente, los éxitos de un año quedan rápidamente desfasados al siguiente gracias a los avances técnicos. Solamente aquellos juegos dotados de carisma son capaces de resistir el acoso de las novedades. Eso es precisamente lo que le ocurre a «Drop Zone». Algo tan simple como rescatar a pequeños pixels azules y llevarlos hasta una ¿base? evitando el tenaz ataque de múltiples navecillas verdes y rojas, puede resultar tremendamente divertido si se hace bien. Y os podemos asegurar que en esta ocasión se ha hecho muy bien. Otra cuestión es si con el amplio catálogo de posibilidades que hay hoy en día, merece la pena tener este cartucho. Nosotros pensamos que sí, aunque hay que tener claro que este juego nunca se destacará por tener unos gráficos 3-D, ni por tener unos escenarios multicolores, ni por una banda sonora de lujo. Su única y gran virtud es tener una jugabilidad a toda prueba. La misma que el día que apareció por primera vez hace ya mucho tiempo...



Nuestro astronauta no tendrá problemas, contando con vuestra habilidad, para superar a los enemigos.

Domark • Pinball • Megas: 4 • Jugad.: 1ó 2 • Niveles dificultad: 0 • Cont.: 0 • Fases: N/D

Wizard pinball







Esta es la fase de bonus correspondiente al antiguo Egipto, golpead la momia que pasea por la pantalla para abrir la esfinge y.. ¡sorpresa!.

Aunque Game Gear no es precisamente la consola de las presentaciones, esta de «Wizard Pinball» ayuda a entrar en faena.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Movimiento

Sonido

Jugabilidad

OPINION

Correcto juego de pinball que gustará por su sobria realización y buen hacer.

TOTAL 79

Codemasters • Matamarcianos • Megas: 4 • Jugad.: 1ó 2 • Niveles dificultad: 0 • Cont.: 0 • Fases: N/D

Se pueden cambiar los protagonistas, se puede cambiar el soporte, pero el espíritu del original siempre permanece.



Aunque muy simple gráficamente, este cartucho atesora una jugabilidad no tan simple.



Algunos enemigos son tan rápidos, que esta será vuestra única respuesta a su llegada.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Movimiento

Sonido

Jugabilidad

OPINION

Todo un clásico revisado, del que sólo los nostálgicos sabrán apreciar sus cualidades .

TOTAL 82

Explosivamente tuyo

Mega Bomberman





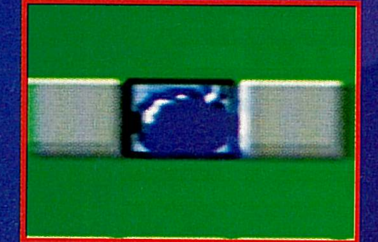
Los Mega BomberMan son uno de los personajes estrella de la compañía inglesa Hudson Soft. Tal honor no recae precisamente en cualquiera, así que os podéis hacer una idea de lo famosos que son estos pequeños (y peligrosos) dinamiteros. Tal fama se la han ganado bien a pulso y con mucho mérito, a base de entretener a miles y miles de fanáticos y entusiastas seguidores.

No, no es que haya tanto loco suelto, lo que ocurre es que cada vez hay más gente que sabe de consolas y videojuegos y reconocen una maravilla en cuanto la ven. Muchos de vosotros quizá no conozcáis este juego, y después de ver las pantallas que acompañan este comentario más de uno habrá pensado: "Qué juego más soso. No se ven más que cuadraditos, muñecos enanos y bombas, todos mezclados en unos decorados prácticamente iguales". Razón no os falta. Es cierto que gráficamente no atrae mucho, pero eso no importa. No es éste el apartado del juego que nos interesa. Si por algo es famoso este cartucho es por su increíble jugabilidad y por su endiablada adicción. ¿De qué nos sirven unos gráficos tridimensionales espectaculares con rotaciones de 360 grados si nos aburrimos tras las primeras partidas?. Con Mega Bomber Man vamos sobre seguro. No es muy bonito de ver, pero en cuanto a jugabilidad...

La mecánica de juego es simple. Colocando bombas que estallan a los pocos segundos, hemos de despejar el camino de obstáculos (esto incluye a los persistentes y variados enemigos) y conseguir destruir un número variable de esferas-llave que nos abren el camino hacia la siguiente fase. Cada cuatro fases cambiamos de mundo y por tanto habrá que derrotar al enemigo final de fase. Nada más simple... ...de contar, porque hacerlo resulta algo más complicado. Además de esquivar nuestras propias bombas, hay que evitar a los enemigos, destruir las esferas llave, recolectar un fragmento de medallón (aparece en cuanto terminemos con todas las esferas

Hudson Soft • Acción • Megas: 8 • Jugadores: 1 a 4 • Niveles dificultad: 0 • Continuaciones: Password • Mundos: 5

Cuadro de ítems



Bombas: Cuantas más recogáis, más podréis poner, con la amenaza que ello supone.



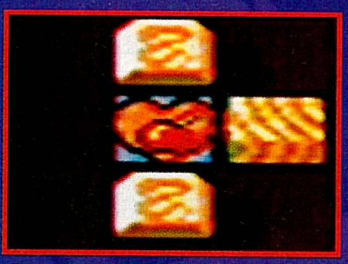
Llamas: Aumentan el radio de acción de las bombas. A más llamas, explosiones mayores.



Huevo: Dentro hay un pequeño zorro. Montados en él podremos soportar una explosión.



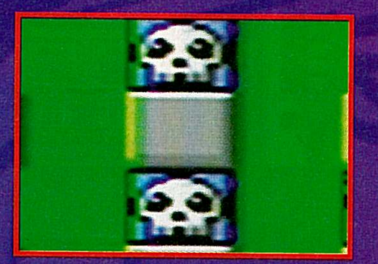
Tres bombas: De efecto similar a las bombas simples. Permiten sembrar de bombas una zona.



Corazón: Este ítem es una pequeña sorpresa, además, puede llegar a ser muy beneficioso.



Lanzabombas. Este ítem permite empujar las bombas que previamente hayamos puesto.



Las calaveras son el símbolo de los virus. Si accidentalmente recojemos una, puede que nos arrepintamos, o puede que no, porque su efecto no siempre es el mismo. Unas veces nos hará andar sin poder parar, otras nos permutará la posición con otro jugador, otras nos impedirá poner bombas, mientras que otras nos volverá unos dinamiteros muy activos e iremos sembrando de bombas toda la pantalla.







Cada mundo a salvar consta de varias subfases.

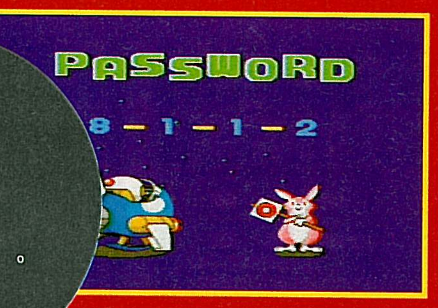


Los enemigos finales de fase suelen tener un aspecto tan fiero como éste.



Bombas, ladrillos e ítems, la receta mágica para conseguir un cartucho que rebosa jugabilidad por los cuatro costados. Jugando cuatro, sumidos entre el caos de las explosiones y las óndas expansivas, será muy difícil salir indemne.





Diversión por los cuatro costados

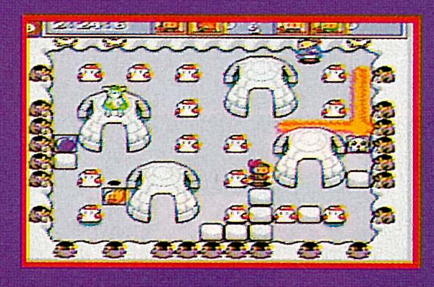


















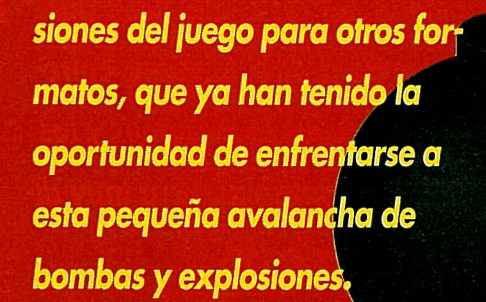
Si te lo quieres pasar en grande, no tienes más que buscarte unos amigos (hasta un total de cuatro) y probar el "Battle Mode". En este apartado, los participantes se enfrentan entre si hasta que sólo queda uno, pudiendo desarrollarse la partida formando parejas o por libre y teniendo en cuenta que los personajes que no sean controlados por jugadores pasarán a depender de la consola. El número de combates necesarios para adjudicarse el juego también es seleccionable (1, 3 ó 5), lo mismo que el escenario de juego o el aspecto que queremos que tenga nuestro Bomber Man (ver pantalla central de este cuadro). Los decorados están llenos de pequeñas trampas que añaden nuevos alicientes.



Hudson Soft vuelve a repetir la magistral fórmula utilizada en las versiones del juego para otros formatos, que ya han tenido la oportunidad de enfrentarse a esta pequeña avalancha de bombas y explosiones.















de cada nivel), acabar con el enemigo final de cada mundo y todo ello teniendo un tiempo límite para lograrlo. Claro que la cosa no está tan negra. Por lo menos existen algunos ítems para hacéroslo más fácil, como por ejemplo uno para tirar más de una bomba a la vez, otro para correr más, para atravesar paredes y no quedarse atascado, otro para aumentar el radio de acción de vuestras bombas, etc, etc. Pero no os penséis que si jugáis con otros tres amigos en la opción "Battle Mode" las cosas van a mejorar. Al contrario. La historia, aunque más simple de argumento sigue siendo dificililla. En pocas palabras, la podríamos definir como "sólo puede quedar uno" (o dos si jugáis por parejas). Todo vale con tal de acabar con todos los demás participantes a bombazos. En este modo de juego no hay esferas llave ni enemigos, pero reconoced que algunos amigos vuestros cuando se "mosquean" pueden pasar perfectamente por "enemigos". Imaginaos qué puede pasar si ponéis en sus manos un Bomber Man.



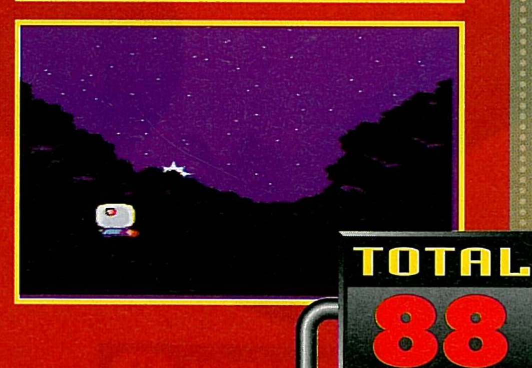
Tras cada fase completada con éxito, obtendremos un fragmento del medallón místico.



El impacto de un meteorito ha dividido el mundo en cinco partes. Ahora es el momento de visitar todas.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Teniendo en cuenta que los personajes son pequeños, resulta sorprendente el detalle y la simpatía que se ha conseguido.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Resulta un poco "duro de pad" este Mega Bomber Man en las primeras partidas, pero con el tiempo y unos cuantos ítems...

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Las melodías son graciosas y variaditas, para que no se aburra nadie. Los efectos cumplen sin problemas con su cometido.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Si jugando solo te diviertes, imagínate como te lo pasarás con tres amigos más. Tendrán que llamar a los GEOS para que lo dejes.

OPINION

Hudson Soft entró en la historia electrónica, aparte de por muchas otras cosas, por crear hace unos añitos todo un pelotazo de los salones recreativos. Los más maduritos puede que aún recordéis la máquina original y por eso estamos seguros que sabréis apreciar todo lo que supone la llegada a Mega Drive de este clásico. Hasta hace muy poco, únicamente los usuarios de Nintendo podían disfrutar con estos microartificieros (su segunda parte ya pulula por ahí) pero por fin la espera ha terminado. Esta nueva versión ha quedado estupenda, ya que mantiene fielmente todo el espíritu del original y gráficamente es bastante atractiva.

TOTAL 88

Un clásico de las recreativas que vuelve por sus fueros divirtiendo allá donde va.



Licencia para marcar

El Mundial ya ha terminado y, en lo deportivo, ganó el mejor (después de España, por supuesto), pero en lo lúdico, no podemos negar que hemos ganado todos.

Desde muchos meses antes de que comenzase el evento, los grupos de programación ya se encontraban funcionando a pleno rendimiento para que sus nuevos productos vieran la luz coincidiendo con la cita mundialista. Unos de estos grupos de programación recibió especial atención por parte de los medios de comunicación especializados: US Gold. La razón no era otra que su elección como encargada de realizar el juego oficial. El resultado ya lo pudimos ver en estas mismas páginas hace algunos números en sus versiones para Mega Drive, Master System y Game Gear. Ahora, quizá con demasiado retraso, tenemos la oportunidad de contemplar la única versión que faltaba: la de Mega CD.

Dando por seguro que su aparición a estas alturas pueda parecer algo ilógico (lo normal hubiera sido sacarlo a mediados de junio), no podemos olvidar tampoco que las compañías de videojuegos son empresas y como tal planean sus lanzamientos en razón a su rentabilidad. Pero en fin, la cuestión es que ya tenemos entre nuestras manos el compacto y vamos a revisarlo a conciéncia para contároslo a continuación.

En lo que a mecánica de juego se refiere, las novedades son mínimas. Unicamente la inclusión de un nuevo "mini juego" llamado "Trivia Quiz" y con un sospechoso parecido al archiconocido "Trivial Pursuit" pero con el Campeonato del Mundo como protagonista.

En el apartado gráfico, las enormes capacidades de memoria del disco compacto ofrecen la posibilidad de incluir animaciones de gran calidad de cada uno de los campos que han albergado algún partido del Mundial, así como datos de interés de todos ellos. El resultado final es una atractiva base de datos que mere-





Gracias a la gran cantidad de opciones de personalización, podréis crear un Mundial a la "carta".



US Gold • Deportivo • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 0 • Continuaciones: Passwords • Equipos: 32









El nuevo juego es un fascinante reto para los amantes de los datos. Para avanzar y conseguir un gol sobre este particular "campo", será necesario responder correctamente las preguntas.





ce la pena tener como recuerdo.

Las opciones, principal virtud de este juego en anteriores versiones, no han sufrido cambios. Continua habiendo infinidad de variaciones del juego lo que se agradece mucho a la hora de "personalizar" un partido. No solo podemos preparar las alineaciones de los equipos y sus tácticas, sino que podemos jugar a ser Joao Havelange (Presidente de la FIFA) y variar las reglas de juego o decidir el grado de adherencia de la pelota con el pie del jugador o hasta escoger el viento reinante en el partido. Todas las variables están a nuestra disposición. Nada se escapa a nuestro control. Incluso si nos dá la vena creativa podemos desahogarnos con WC USA '94. No tenemos más que editar los uniformes de los equipos participantes y ya está. Así, tomaremos parte en un campeonato a "medida".

La base de datos, repleta de curiosos y fascinantes datos, hará que el interés del aficionado al fútbol por el compacto no decaiga.

En la parte sonora también hay novedades como la aparición de dos temas en directo interpretados por la banda de rock "Scorpions" que vienen que ni pintados para crear un ambiente de espectáculo y afición. En definitiva, futbol de calidad y con tantas opciones como jugabilidad. Sin embargo, es una verdadera lástima que haya salido tan tarde, cuando el Mundial ya ha pasado a la historia.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si tomásemos únicamente los gráficos del juego, este apartado se convertiría en una letanía de críticas. Diferenciar los gráficos de esta versión de los de Mega Drive es bastante difícil. A excepción de pequeños detalles, como el editor de uniformes, las diferencias son mínimas. Sin embargo, si echamos un ojo a los campos de juego, descubriremos dónde están muchos de los megas de este compacto.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A los ya clásicos "ruidos" de fondo de voces, gritos, cánticos de apoyo, golpes del balón y pitidos del árbitro, en esta ocasión hemos de añadir la presencia de dos temas marchosillos de todo un grupo de fama mundial: Scorpions. Más de uno se sorprenderá cuando nada más conectar su consola, comience a escuchar las primeras notas del "No Pain, no Gain" o el ritmo de "Under the Same Sun".



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Como ya os hemos comentado, la aparente pobreza gráfica que rodea a este juego nos lleva a pensar que quizá el uso de un CD sea excesivo. Es cierto que la calidad musical es muy buena, pero estamos en lo de siempre: WC USA '94 para Mega CD es un juego prácticamente igual a la versión de Mega Drive. Menos mal que por lo menos se ha incluido la base de datos o el trivial.

Tardía aparición de un correcto simulador de fútbol. Su excelente base de datos nos compensa, de alguna forma, la espera.





No todo es juego

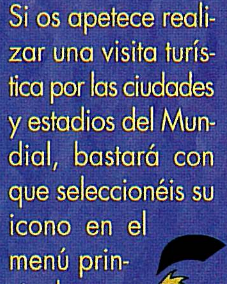








Si os apetece realizar una visita turística por las ciudades y estadios del Mundial, bastará con que seleccionéis su icono en el menú principal.

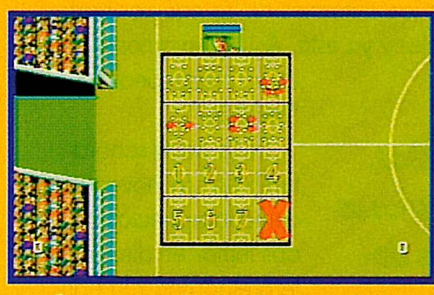








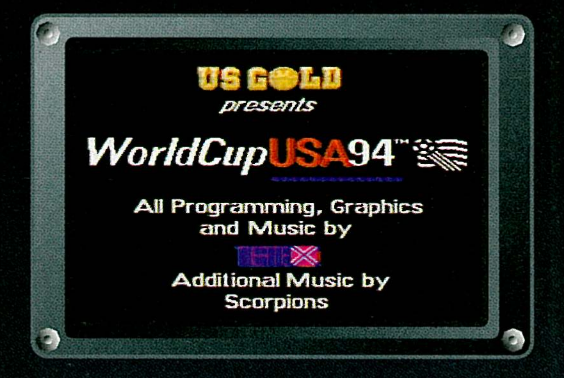
La mascota del Mundial, Striker, también está presente en esta nueva versión. Su simpática presencia se deja notar en los diferentes menús de opciones.



Gráficamente, las mejoras únicamente se vislumbran en aspectos como los menús de opciones.







Gráficos (1–10)

Siguiendo la tendencia de las anteriores entregas, tampoco aquí son especialmente maravillosos, aunque sí están más definidos.

(1–10)

Las tres velocidades de juego, que podemos elegir al principio, abarcan desde el juego tranquilo hasta el frenesí más absoluto.

Sonido (1–10)

Banda sonora de lujo a cargo de los Scorpions y el mismo repertorio de efectos de sonido pero con calidad digital.

Jugabilidad (1–10)

Se deja jugar con la misma alegría que las anteriores versiones, y además incluye un interesante juego nuevo: el Trivia Quiz.

OPINION

Trasvasar a un compacto el mismo juego que ya vimos en Mega Drive puede parecer un sinsentido. Todos recordamos el WC USA '94 de cartucho y creemos que el Mega CD le queda muy grande. Pero US Gold ha sabido aprovechar la ocasión para realizar algunas mejoras y elevar la calidad general del conjunto. No solo los gráficos han sido retocados ligeramente, la música ha incluido en su repertorio dos canciones interpretadas por los Scorpions y como broche final se ha introducido un divertido juego del tipo Trivial. Ciertamente, el retraso puede ser un inconveniente, pero vista la "mini-base de datos" de campos que contiene creemos que la espera ha merecido la pena.

TOTAL 92

Perfecto aprovechamiento de las capacidades del soporte para ofrecer un buen juego deportivo.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:......................... Provincia:....................
Código Postal:.................... Teléfono:....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

Ballz

Bolas Asociadas S.A.

Aquellos de vosotros que hayáis pasado por los salones recreativos, seguro que alguna vez os habéis parado frente al «Virtua Fighter». Hay que reconocer que se trata de un juego que atrae nada más verlo, no en vano utiliza toda la potencia que su tecnología de 32 bits le permite. El resultado ya lo conocéis. Figuras poligonales de gran calidad que se desplazan por un escenario en tres dimensiones repartiendo golpes a diestro y siniestro. A un nivel más modesto, podríamos decir que «Ballz» utiliza un concepto de apariencia similar. Dado que trabajar con muchos polígonos obliga al soporte a realizar contínuos cálculos y "redibujados" (con el consiguiente gasto de memoria tiempo de proceso), hacer un juego parecido para 16 bits era todo un reto.

Afortunadamente, los programadores de PF Magic encontraron la solución al problema cambiando los polígonos por esferas. La explicación es simple. Por mucho que giremos o desplacemos una esfera, siempre se mantiene la misma forma: ¡¡una esfera!!. La solución por ser simple no fue una cosa fácil, pero una vez hallada, las posibilidades se dispararon. De esta forma nació «Ballz». Un juego concebido como un "one vs one" con ocho personajes seleccionables y hasta seis jefes que se desarrolla en un escenario en 3-D y por donde los 14 luchadores se desplazan libremente.

Cada uno de los personajes seleccionables tiene un total de quince golpes propios que realiza haciendo gala de un gran sentido del humor; el sistema de juego es un clásico torneo de lucha en el que vamos eliminando a contrincantes hasta acabar con todos. Cada cuatro combates vencidos, ascendemos un nivel en el escalafón de los luchadores y cambiamos de color nuestro atuendo, pudiendo realizar más y mejores golpes desde ese momento. Por otra parte, el decorado representa un extraño ring con pantallas informativas en el fondo, que se dedican



Por mucho que nos movamos, la pantalla siempre mostrará la acción de la mejor forma posible.



Esta simpática avestruz será uno de los seis jefes que participarán en el torneo.



Accolade • Lucha • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dif.: 3 • Contin.: 5 • Luchadores: 8

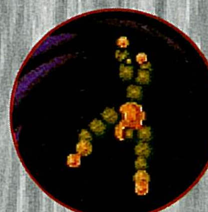
Esos boludos personajes



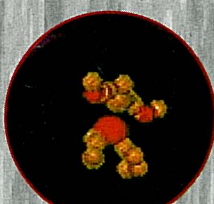
CRUSHER
No saltará mucho, pero que alguien niegue la dureza de sus golpes...



DIVINE
Es liviana como una pluma. El problema es que golpea con la misma suavidad.



YOKO
Es rápido y un poco anárquico, pero resulta muy peligroso si se enfada.



TSUNAMI
Su desplazamiento es muy lento y tarda en reaccionar, pero da unos golpes...



BOOMER
La lucha no tiene porque ser aburrida. Sino que se lo digan a Boomer.



BRUISER
Tiene unos brazos que parecen mazas. Imaginad qué hacen en los enemigos.



KRONK
Ya que no se puede elegir a un dinosaurio, por lo menos tenemos un troglodita.



TURBO
Este es el guapo del juego. Es todo estilo y fanfarronería. Vamos, un caballero.

a bombardearnos con comentarios jocosos mientras la vista que tenemos del juego gira, para mostrarnos lo mejor posible el combate.

Para aquellos que gustan de ver con detalle sus últimas batallitas, «Ballz» cuenta tambien con una opción llamada "Instant Replay" desde la que no solo se puede ver repetido el último asalto, sino que podemos rotar alrededor y por encima, con una hipotética cámara que es la que nos ofrece la visión general del juego. Visto todo lo anterior, sólo se puede decir una cosa respecto a «Ballz»: Accolade ha hecho un juego redondo

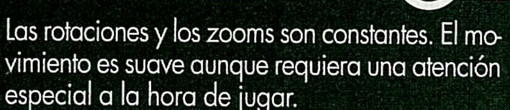


Cada vez que ganemos cuatro combates y hayamos eliminado a un jefe, accederemos a esta sala en donde nos aumentarán nuestro poder.









Gráficos
A pesar de que los fondos son mediocres, la realización de los personajes es muy buena.

Movimiento
Las rotaciones y los zooms son constantes. El movimiento es suave aunque requiera una atención especial a la hora de jugar.

Sonido
Los efectos son tan variados como graciosos, sin embargo las melodías acaban resultando demasiado repetitivas.

Jugabilidad
Como buen juego de lucha, engancha desde la primera partida. Eso sí, hay que acostumbrarse al peculiar movimiento del personaje.

OPINION

Si por algo será recordado este juego, será sin duda por lo original de su planteamiento. Sabemos que existen muchos videojuegos que tienen los combates "one vs one" por argumento. Y estaréis de acuerdo en que después de ver uno, vistos todos. Las diferencias entre ellos son mínimas y suelen afectar a los personajes, pero ni la mecánica de juego ni su apariencia general cambian. Bueno, eso era hasta ahora, porque con juegos como «Virtua Fighter» y (más modestamente) «Ballz», la tendencia está variando. Quizá sea algo soso en el tema de los escenarios, pero las tres dimensiones son suficientes como para merecer nuestra atención.

TOTAL 83

Estupenda inyección de originalidad al estancado mundo de los juegos de lucha.

Diabólicamente Tuyo

TAZ in Escape from Mars

Marvin, el marciano más famoso de la Warner, está creando un impresionante zoológico en su planeta, pero casualmente le falta un diablo de Tazmania para completarlo, así que se ha desplazado a la tierra para capturarlo. Los problemas van a empezar para Marvin en el momento en el que su última adquisición escape de la jaula en la que se encontraba encerrado e inicie su viaje de regreso a casa. Ya sabéis lo peligroso que puede resultar Taz cuando se enfada, así que imaginaos como está ahora. Pero lo principal es escapar y llegar hasta la tierra. Para lograrlo nuestro peludo amigo va a tener que atravesar seis inquietantes y laberínticos mundos en los que la salida nunca estará a simple vista. Por otra parte, Marvin ha inundado todo el recorrido con trampas y enemigos para dificultarle aún más la huida. Afortunadamente, Taz es un diablo experimentado y dispone de su efectivo torbellino para acabar con cualquier resistencia. Además, su costumbre de comerse todo a su paso le será de gran ayuda (siempre que mire antes de comer), porque si lo que se traga es comida, conseguirá rellenar su barra de energía y si devora piedras o gasolina, adquirirá la facultad de disparar fuego o rocas, pero si se come una bomba... ¡Os podéis hacer una idea de lo que le espera!.



El hábito adquirido por Taz de tragarse todo a su paso, le acarreará más de un problema.



Aunque por su tamaño pueda parecer inamovible, este jefe de final de fase es un verdadero reto.





Sega • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niv. dificultad: 1 • Continuaciones: 3 • Fases: 6



Todos sabemos que Taz es un glotón empedernido. Todo cuanto encuentra en su camino se convierte en apetitoso desayuno a poco que le provoquéis. Marvin, el marciano, también lo sabe y por eso ha sembrado todo el camino de vuelta a la tierra con bombas y tartas trampa. Más os vale que guiéis a Taz por el mejor camino y no le dejéis comer todo lo que encuentre.





Tras escapar del Zoo, nuestro monstruoso amigo deberá atravesar un laberinto de minas, el planeta X repleto de riachuelos, las desoladas praderas de Méjico, etc.









Gráficos 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Viniendo de la Warner, a nadie le extrañará ver lo favorecido que ha quedado el demonio de Tasmania en esta nueva aparición.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cuado Taz realiza su particular movimiento torbellino, nadie es capaz de dominar sus evoluciones. Mientras no lo hace, todo es suavidad.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Los efectos paracen sacados de un episodio de sus aventuras televisivas. Las melodías son únicas para cada fase.

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A pesar de lo vistoso de los escenarios, la dificultad de pasar un nivel sólo es comparable a la de eliminar a un enemigo final.

OPINION

El feroz Taz vuelve a la Mega Drive para delicia de sus incondicionales fans y con las pilas más cargadas que nunca. El problema viene dado por lo hábiles que se han vuelto sus enemigos y lo laberíntico de algunos niveles. Está bien que un juego sea "dificililllo" y no nos lo acabemos el primer día, pero tampoco creemos que sea justo elevar tanto la dificultad. Debe de haber un término medio. Por lo demás, nada que objetar. Gráficamente es una maravilla, y el control no es muy complicado, por lo que los más hábiles de cada casa disfrutarán de lo lindo con las nuevas aventuras de Taz.

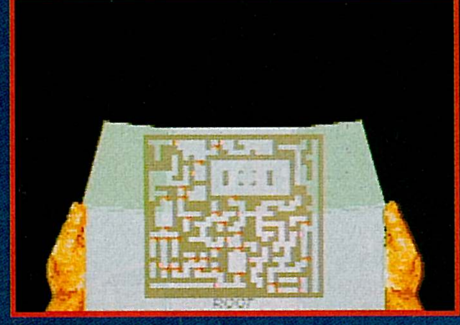
Quizá sea excesivamente difícil, pero divertirá por igual a todo el mundo.

Descargar las tensiones diarias jugandose unas partidas con la consola de turno es una terapia muy recomendable. Nadie nos puede negar lo bien que se nos queda el cuerpo tras machacar a conciencia los botones del pad de control. Las compañías de programación lo saben y por eso la oferta de juegos en los que el objetivo final no es otro que acabar con cuanto se pasee por la pantalla es muy amplia. Las diferencias entre estos juegos no suelen ser muy grandes. Puede variar el argumento, la localización, el protagonista y hasta el soporte pero la idea principal siempre se mantiene. Envueltos en este ambiente de "estandarización", siempre es de agradecer que las compañías intenten crear productos, que si bien no son un derroche de originalidad al menos refresquen un poco el ambiente.

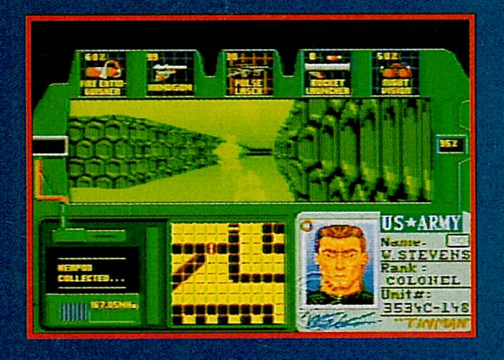
Esto es lo que le ocurre en gran medida a «Zero Tolerance». Su razón de ser no es otra que descargarnos del stress a golpe de diversión y entretenimiento, al igual que otros tantos juegos. La diferencia está en la forma. «Zero Tolerance» retoma la tradición de un clásico como «Corporation», o el mismísimo «Doom» tan de actualidad últimamente, para desarrollar un cartucho en el que predomina una vista subjetiva que hará que la acción inunde la pantalla de tu televisor.

La historia nos sitúa en medio de una base espacial repleta de extraños seres mutantes, soldados enemigos y máquinas asesinas dignas de una película de ciencia ficción. Nuestra misión será introducirnos en tan poco acogedor decorado para eliminar a los invasores. El laberíntico mapeado nos obligará a medir con sumo cuidado nuestras acciones. Las armas necesarias para conseguir finalizar la misión se hallan repartidas por toda la base. Desgraciadamente, las municiones se agotan rápidamente, por lo que habrá que afinar la puntería, ¡y mucho! .

Prometedor ¿eh?. Pues bien, aún hay más. Junto con el cartucho veréis un cable especial. Os permitirá conectar dos Mega Drive por el segundo puerto de pad y disfrutar de la jugabilidad en pareja.



El mapa, disponible pulsando uno de los botones del pad, os permitirá conocer vuestra localización exacta.



ZERO TOLERANCE

La adrenalina se dispara







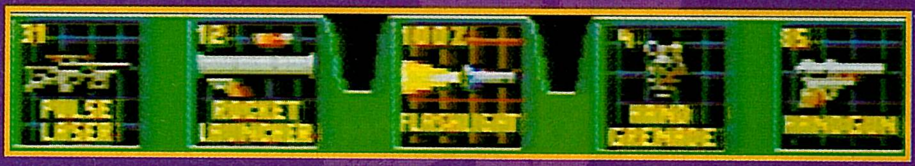


Accolade • Acción • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 0 • Cont: Password • Plantas: 38

¡La que se va a armar!



Un lugar tan grande como la estación espacial en la que nos movemos, es un sitio estupendo para encontarse cosas. Teniendo en cuenta que cuando lleguemos no nos van a reciibir con los brazos abiertos, lo mejor será ir recogiendo cuanto nos sea



útil. Las pistolas son las más fáciles de hallar, pero su poder ofensivo es muy limitado, por lo que os recomendamos que os hagáis con los servicios de un arma pesada (un rifle, una escopeta de cartuchos o hasta un lanzagranadas).

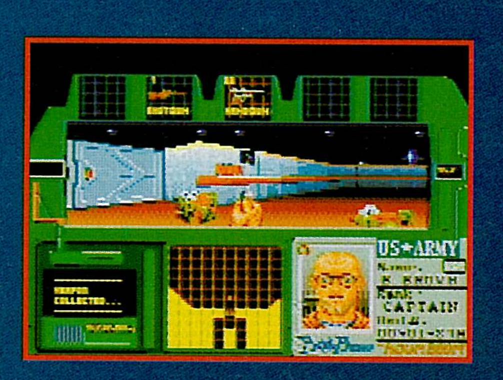


Hay que ser muy ingenuo para pensar que podremos atravesar los niveles sin recibir daños. Podéis estar seguro de que más de un disparo os alcanzará. Menos mal que todo está planeado a la perfección y hay botiquines de primeros auxilios que nos ayudarán a recuperar la energía perdida.

Si queréis conocer la experiencia de juego definitiva, buscad un amigo que tenga este cartucho y pueda mover su Mega Drive, con televisor incluido, a vuestra casa. Conectad las consolas y a disfrutar.



Con la opción para dos jugadores (vía cable) «Zero Tolerance» se convierte en uno de los juegos más participativos nunca antes visto en MD.







Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La realización gráfica es muy buena, a pesar de lo repetitivo de los decorados. La ventana de juego se nos antoja excesivamente pequeña.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La suavidad es una de las constantes del juego. Las rotaciones son de una calidad extrema y sin saltos bruscos que afecten a su fluidez.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Los efectos sonoros recogen a la perfección los disparos, explosiones, apertura de puertas, etc. Amplio rango de nitidas voces digitalizadas.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sin ninguna duda, lo mejor del juego. Jugar solo es una experiencia única, pero con el cable es ya el no va más de la jugabilidad.

OPINION

El único precedente en juegos de este tipo para Mega Drive es «Corporation», programado por Core hace ya un par de años y que paso sin pena ni gloria por este mundo de las consolas, pero después llegó «Wolfenstein 3D» (para ordenadores) y revolucionó el mercado con sus grandes dosis de acción enmarcadas en un juego de un argumento más bien simplón. «Zero Tolerance» está claramente inspirado en esta filosofía. La jugabilidad está por encima de otros factores aunque tampoco se ha descuidado el aspecto gráfico. El resultado final, sin llegar a ser una obra maestra, colmará sobradamente las aspiraciones del más exigente jugón.

TOTAL 88

En espera de «Doom», este «Zero Tolerance» puede ser un magnífico entremés.

Lo más Sega

Grandes novedades para una gran temporada que ahora comienza. Como estrella absoluta, ya está aquí «Mortal Kombat II» en su versión para Mega Drive y Game Gear, con grandes novedades y nuevos personajes sobre la versión precedente. Para los amantes de la estrategia y la acción, han llegado «Urban Strike» y «Zero Tolerance», éste último, un arcade de acción total. En cuanto a originalidad nada como «Ballz» (¡un cartucho redondo!) y «Mega Bomberman», éste último, rey de la jugabilidad absoluta. En cuanto a Mega CD, «Rebel Assault» viene en plan arrollador, y se coloca como el primero de la lista, pero «Battlecorps» no va a ponérselo nada fácil. Y en cuanto al deporte rey, «World Cup USA 94» es la puesta de largo del Mundial en Mega CD. ¿Os parece suficiente o necesitáis más acción?.



Los números que aparecen en la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.

n Nueva entrada

Mega CD

1	n	REBEL ASSAULT
2	n	BATTLECORPS
3	r	JURASSIC PARK
4	1	FIFA SOCCER
5	4	TOMCAT ALLEY
6	7	YUMEMI M. MANSION
7	8	SONIC CD
8	9	SILPHEED
9	10	F-1 HEAVENLY SYMPHONY
10	6	DUNE



«Rebel Assault» el mejor juego de Mega CD ¿por mucho tiempo?



«World Cup USA 94», el deporte rey en su máxima expresión.



Cuando la estrategia y la acción mandan, «Battlecorps» manda.

Mega Drive

1	r	SUPER S. FIGHTER II
2	n	MORTAL KOMBAT II
3	n	VIRTUA RACING
4	n	URBAN STRIKE
5	3	SHINING FORCE II
6	4	JUNGLE BOOK
7	n	MEGA BOMBERMAN
8	n	BALLZ
9	7	P. SAMPRAS TENNIS
10	8	SONIC 3
11	r	DRAGON BALL Z
12	r	SUBTERRANIA
13	n	TAZ 2
14	r	DR. ROBOTNIK
15	9	NBA JAM
16	13	ALADINO
17	16	STREETS OF RAGE 3
18	15	DUNE
19	18	HULK
20	19	CHAOS ENGINE



«Mega Bomberman», la fábula del alegre y divertido dinamitero.

Master System

1	2	ASTERIX
2	1	DR. ROBOTNIK
3	5	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
4	6	HULK
5	4	MICROMACHINES
6	3	WORLD CUP USA ´94
7	r	ECCO THE DOLPHIN
8	r	MORTAL KOMBAT
9	r	JUNGLE BOOK
10	r	ALADINO

Game Gear

1	n	MORTAL KOMBAT II
2	1	WORLD CUP USA ´94
3	r	ASTERIX
4	n	DROP ZONE
5	4	MICROMACHINES
6	5	SONIC SPINBALL
7	6	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
8	7	HULK
9	n	WIZARD PINBALL
10	9	ALADINO

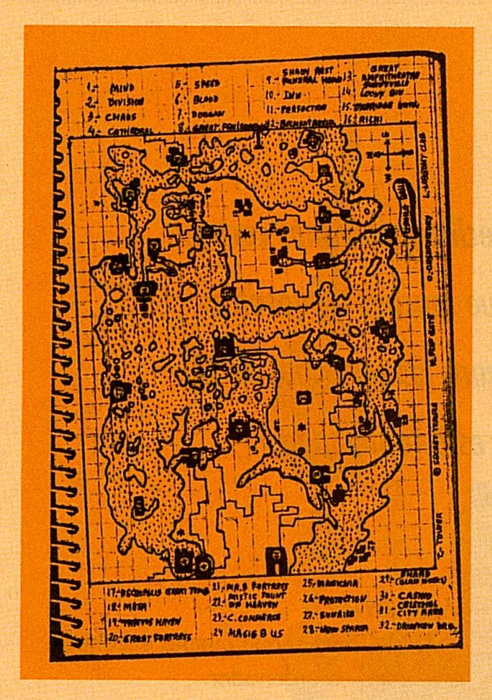
Diario de un viajero: mapas, llaves, tesoros y demás zarandajas

Los Juegos de Rol

Tras conocer el equipamiento perfecto y llegar a la conclusión de que no hay nada mejor que poseer arrojo y valentía, llegamos a un punto en que es necesario disponer de una especial habilidad para orientarse. Este mes versaremos sobre mapas, sin los cuales no sería posible que las aventuras que compartís con vuestros héroes tuvieran ese final tan perfecto, pues sin ellos quedarían eternamente perdidos, vagando sin rumbo por las extensiones de tierra que forman los mundos que visitaréis.



Un nuevo mes y una nueva cita con todos vosotros para adentrarnos en este maravilloso mundo de diversión y fantasía que el el Rol. Si sois habituales de la sección, habréis observado que desde que iniciamos esta sección, muchas han sido las peripecias que hemos pasado juntos. Os hemos contado qué es un juego de rol, qué tipos distintos de JDR existen, cómo se desarrolla un combate clásico, etc, etc. Sin embargo, hay algo que todavía no os hemos contado: qué es un mapa, cómo se usa, cómo se hace uno, qué podemos encontrar en nuestro viaje y qué debemos hacer con ello. Sobre todo esto va a girar nuestra cita de este mes, así que prestad mucha atención y no perdáis detalle. Antes de iniciar cualquier viaje a



Este mapa ha sido confecionado por uno de nuestros lectores: Luis Miguel Ariza. Pertenece al juego «Rings of Power».



otra época llena de fantasía, es necesario que dejemos en casa todo nuestro sentido lógico del tiempo y de las distancias.
No hay nada peor a la hora de jugar a un JDR que acudir a él pensando que para recorrer un continente de punta a punta hay que tardar semanas. **El tiempo y el espacio son valores relativos en estos juegos**.
Teniendo esto claro, ya podemos iniciar la aventura.
El escenario sobre el que se desarrolla ésta, siempre ser suele un **territorio de proporciones enormes** en el que se encuentran repartidos pueblos o aldeas separados unos de otros por caminos y/o por enemigos de bajo poder. En estos pueblos encontraremos casas, tiendas, templos y posadas llenas de gente a la que preguntar. A todo lo anterior le llamaremos el **"Mapeado"** y nuestros desplazamientos por él pueden realizarse sin perder la perspectiva o cambiando a una vista aérea para abarcar más terreno. Es habitual en algunos juegos, restringir el paso a algunas zonas del mapeado mediante **puertas**, **puentes** o **enemigos poderoso**s y solo podemos atravesar la zona si previamente hemos cumplido alguna **premisa imprescindible** (conseguir algún arma especial, una llave, etc). Es lo que se llaman **zonas de acceso secuencial** y son la desesperación de los roleros más impacientes.

Los mapas son la base fundamental de todo buen juego de rol. Ellos son los que le otorgan entidad propia de juego y alargan su jugabilidad en el tiempo. Pero siempre es necesario seguir una serie de consejos de los roleros expertos.

Por norma, el mapeado suele estar siempre a disposición del jugador y no es necesario hacer un mapa.
Otra parte importante de los mapeados son las **mazmorras**. La entrada a estos lugares siempre **suele estar oculta** en algún lugar del mapa general y una vez dentro de ellos es donde comienza la tarea de dibujar, porque su desarrollo es laberíntico y están llenos de trampas y enemigos.
Una buena táctica a seguir a la hora de hacer un mapa, es **salvar la partida** (si ello es posible) antes de iniciar cualquier exploración. De esta forma no correremos ningún peligro y podremos hacer un mapa muy exacto que nos será muy útil para encontrar tanto la salida como unos cuantos objetos mágicos. ¡Ah, los deseados objetos mágicos!. ¡Cuántos problemas causan!, bueno ellos no, pero para cogerlos más de una vez caeremos en brazos de adorables monstruos o de simpáticos espectros. Y todo por emocionarnos tanto que no echamos un ojo alrededor. Ya sabéis eso de "la curiosidad mató al gato". Antes de coger un arma o una llave o un tesoro hay que asegurarse de que **no se trata de una trampa**. No hay que olvidar anotar todas las localizaciones de puertas y trampas so pena de acabar cayendo en un agujero sin fondo o rodeado de furiosos enemigos. Perderse en una mazmorra es una experiencia poco recomendable. Cientos de esqueletos colgados de las paredes dan buena prueba de ello.
El mes que viene seguiremos adelante, con un tema especialmente interesante para los roleros fantásticos.



Seguimos adelante con nuestro pequeño consultario. Cada vez recibo más y más cartas, todas ellas con temas muy interesantes. De todas formas, sé que muchos de vosotros lleváis mucho tiempo jugando al rol en consola. Sé que hasta ahora los cartuchos de rol no llegaban a nuestro país, pero parece que la tendencia está cambiando.

La joya de Sega: Landstalker

VICENTE SEGUI PASCUAL. (Igualada. Barcelona).

P. *¿Para cuando el «Landstalker»?*

R. Desgraciadamente, no existe una clara intención por parte de Sega de traer



esta joya. Parece ser que de importación sí que es posible conseguirlo, aunque con un precio muy poco asequible (traducción: más de 10.000 ptas).

P. *¿El «Dungueons & Dragons» está aquí en España?*

R. Si te refieres al «Warriors of the Eternal Sun», mucho nos tememos que no, y es una verdadera pena, porque es un juego de calidad contrastada.

P. *¿«Landstalker» o «Relayer»?*

R. «Landstalker» es todo un mito dentro de los juegos de rol-aventura, mientras que «Relayer» todavía es una joven promesa (buena promesa por otra parte) que aún no ha visto la luz. Por lo que he podido ver, «Landstalker» aventaja gráficamente a su "rival", en cuanto a jugabilidad... Muy difícil lo va a tener este próximo lanzamiento para destronarle.

P. *¿Mejor juego de rol?*

R. Para gustos se hicieron los colores. Cada persona tiene sus gustos y dar un solo candidato sería injusto para los demás. Personalmente me inclino por «Landstalker» como rol-aventura y «Shining Force» como rol más puro.

P. *¿En «Landstalker» se puede crear el personaje?*

R. No. Siempre juegas con el personaje que viene por defecto, que no es poco.

P. *¿Qué juegos lo pueden hacer?*

R. La verdad es que casi todos los juegos de rol puro lo hacen, pero es difícil encontrar esta opción en un juego de consola. Como ejemplo, «Dungueons & Dragons» permite editar a los componentes del grupo protagonista.

P. *¿Está el Señor de los anillos en Mega Drive?*



R. No, pero sí que puedes encontrar este juego en ordenador.

P. *¿Qué JDR no llegarán nunca a España?*

R. Nunca es mucho tiempo, pero por ahora olvídate de «Landstalker», de «Dungueons & Dragons» y de «Shadowrun». Quizá con el tiempo...

Creación de personajes

VICENTE GEMADES GOMEZ. (Aspe. Alicante)

P. *En los JDR el personaje es controlado por órdenes nuestras. ¿Podemos darle cualquier orden?*

R. En el caso de las aventuras conversacionales así es. Si la pregunta que planteamos no viene a cuento simplemente nos contestarán un "no entiendo" o algo así, pero en los JDR de consolas aparecidos, "sólo podemos ordenar acciones que se encuentren recogidas en los menus de ordenes". Aunque muchas veces serán muchas más de las que realmente son necesarias para jugar.

P. *¿El precio de los JDR será muy elevado?*

R. No necesariamente superior a juegos "tradicionales" como un Sonic.

P. *¿Cuál es el mejor JDR aparecido en España?*

R. Recientemente ha aparecido «Shining Force II», que a pesar de estar en inglés, guarda en su interior muchas horas de diversión.

Master System y el rol

JOSÉ FCO. MUÑOZ VALENZUELA. (Quintana de la Serena. Badajoz)

P. *Dime juegos buenos de rol para Master.*

R. «Heroes of the Lance», «Phantasy Star», «Ultima».



«Heroes of the Lance es» un excelente cartucho que tiene como base argumental la célebre serie de libros de la Dragonlance.

P. *¿Es el «Gauntlet» un juego de rol? ¿Merece la pena comprarlo?.*

R. Si nos ponemos puristas no. Pero no hay que ser tan extremistas. Es un juego divertido que merece la pena tener si te gusta su planteamiento.

P. *¿Saldrán «Landstalker», «Shining Force» uno o dos para Master?*

R. Mucho nos tememos que no haya intención de hacerlo. Sin embargo, «Shining Force II» para Game Gear parece ser algo más que un sueño. Habrá que esperar.

Segundas partes

VALENTIN VACAS PRIETO. (Gijón-Asturias)

P. *¿Habrá segunda parte de «Landstalker»?*

R. Yo no descartaría esa posibilidad, pero de momento no hay muchos indicios de que así vaya a ser.

P. *¿Qué tal es «Story of Thor»? ¿Cuándo saldrá?.*

R. Por lo poco que hemos podido ver (una versión sin terminar pero con los textos ¡¡en español!!), tiene una pinta excelente. Resulta sorprendentemente bonito a nivel gráfico y los enemigos son tan variados como originales.

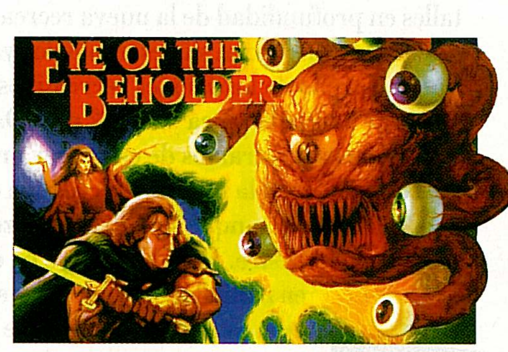
Esperamos impaciéntemente a tener entre nuestras manos una versión definitiva para poder contaros todo lo que podamos.

P. *¿Qué tal son los juegos «Rings of Power», «Arcus Odyssey», «Shining in the Darkness» y «Sword of Vermillion»?*

R. El juego de Electronic Arts («Rings of Power») es un poco soso gráficamente si lo comparamos con algunos otros de esta lista, pero es bueno de argumento y desarrollo. De los otros, me quedo con «Shining in the Darkness» por ser un claro ejemplo de lo que un buen JDR debe de ofrecer.

P. *¿Qué novedades nos traerá 1995 en el tema Rol?*

R. El Mega CD parece ser el soporte más beneficiado por los lanzamientos, al menos a nivel internacional («Lunar», «Vay», «Eye of Beholder», etc), pero la Mega Drive también nos deparará agradables sorpresas con «Phantasy Star IV» y «Eye of Beholder», además de los archiconocidos «Story of Thor», «Relayer» y «Ragnacenty».



Se puede considerar a «Eye of the Beholder» como uno de los juegos clásicos de rol, pues está en casi todos los formatos.

P. *El »Phantasy Star IV» ¿vendrá traducido?*

R. En estos momentos es una posibilidad que se está estudiando, aunque ya sabemos como se las gastan con estos temas. De todas formas, su manual sí que estará traducido, y puede que además lleve un pequeño libro de pistas.



Club Sega & Rol: para roleros empedernidos

Hemos comprobado, a lo largo de los tres últimos números, que la sección "Los Juegos de Rol" ha recibido una gran acogida por vuestra parte. Así, a partir de ahora, os animamos para que además de para plantearnos vuestras dudas, escribáis para solicitar ayuda sobre vuestro juego de rol preferido. Basta con que enviéis las cartas a la dirección de siempre: Hobby Press, Todo Sega. C/De los Cruelos nº 4. 28700 San Sebastian de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre "Club Sega & Rol". Además, abrimos la sección a los diferentes clubes de rol que hay en nuestro país, estas son vuestras páginas. En otro orden de cosas, el mes pasado comentábamos el «Shining Force II», y con él estrenamos el sello que a partir de ahora identificará aquello juegos que el Club Sega & Rol considera como excelentes.

RECOMENDADO Club Sega & Rol RECOMENDADO

Rol para Mega Drive 32X

CARLOS BURDALO MARTIN. (Madrid)

P. *¿Por qué es tan especial el «Lunar CD»?*

R. La gran capacidad técnica del disco compacto nos ofrece la posibilidad de disfrutar de un juego de calidad excepcional, de larga duración y con unos gráficos y una banda sonora impensables para una Mega Drive.

P. *¿Realizarán juegos de rol para el MD 32X?.*

R. Nunca se puede descartar esa posibilidad, aunque todavía es pronto para afirmarlo. Todo dependerádе la acogida que tengan este tipo de juegos en la Mega Drive. Así, es muy posible que nos sorprenda con un juego tipo «Lunar».

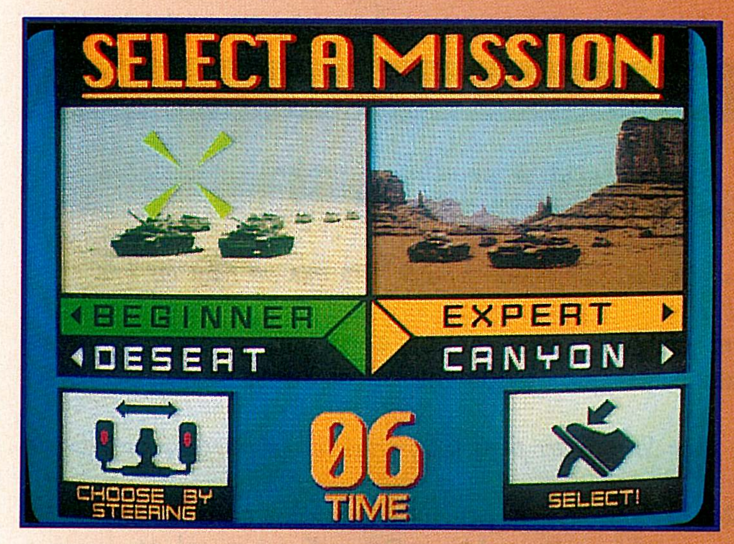
Como un Daytona, ¡pero con tanques!

DESERT TANK

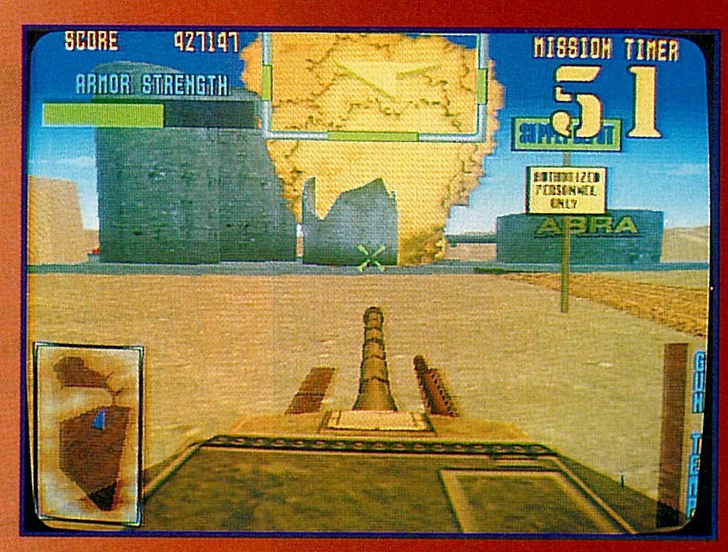
Está muy claro que la división de recreativas de Sega no para. Lógico, sus máquinas son las estrellas de todos los salones. Su próximo éxito será «Desert Tank», basado en la célebre Guerra del Golfo.

La Guerra del Golfo ya quedó atrás, pero no así sus efectos, de los que el pueblo iraquí aún está intentando recuperarse. Sin embargo, no estamos aquí para hacer un análisis económico de la zona del Golfo, sino para ofrecer detalles en profundidad de la nueva recreativa Sega, de nombre «Desert Tank», y que toma como base para su desarrollo los ya conocidos sucesos del verano del 90. Esta nueva estrella de los salones recreativos viene avalada por la excelente y exhaustivamente probada placa Model 2 del «Daytona USA», si miráis con detalle las imágenes que os mostramos de esta nueva recreativa, observaréis que las texturas recuerdan mucho a la fabulosa recreativa de conducción. Básicamente, vuestra labor a los mandos del tanque será liberar la zona de guerra de la invasión enemiga, tanto aéra como terrestre. Para ello, no se ha escatimado en medios, ni en representación en pantalla, todo para que sea lo más cercano a la realidad posible. Para que os hagáis una idea de la magnitud del trabajo, basta con citaros el nombre del socio de Sega para la creación de esta pieza hardware: Martin Marietta, una de las compañías más importantes del sector electrónico americano. Como véis, una recreativa de muy alta calidad.

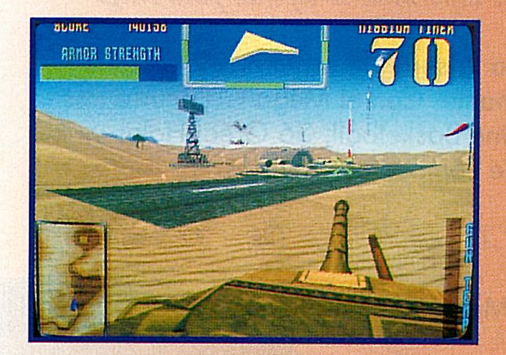




Para no defraudar a los no iniciados, la recreativa contará con varios niveles de juego. Pero en todos ellos mantendrá su alta calidad, tanto de juego como gráfica y sonora. Este último será otro de los aspectos más reales.



Sentarse en «Desert Tank» y sentir la realidad del enfrentamiento en las arenas del desierto será todo uno. Los efectos de sonido y las voces digitalizadas envolverán la acción en su justa medida.







Observad las texturas utilizadas para la reperesetnación de la pista de arena, su realismo es total.



Si en algo destaca este «Desert Tank» sobre las demás recreativas es en su excepcional calidad gráfica y sonora.

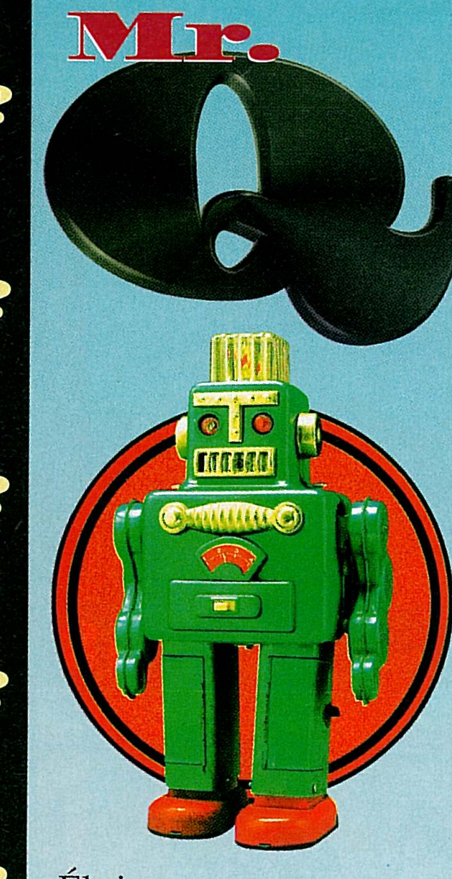


Los misiles zumbarán a vuestro paso por las zonas de peligro, pero vuestro tanque es el arma definitiva.









Él sigue en sus trece, vosotros también. Está claro que nadie quiere poner en duda sus capacidades: ni vosotros para preguntar, ni él para responder. Ya conocéis el famoso dicho aquel de que el saber no ocupa lugar, y menos cuando es de algo tan entretenido y divertido como los videojuegos. ¡Animo, seguid enviando cartas!.

El deporte es el rey

¿Como estás Mr. Q?. Me gustaría saber si eres tan inteligente como dices respondiéndome a estas preguntas:

P. *¿Verá Mega CD algún juego de fútbol o baloncesto que no sean los que hemos visto en cartucho?*
R. Llegarán NBA Jam y FIFA 95, pero ambos, en su versión anterior, ya los has visto en cartucho, así que obviamente la respuesta es no.

P. *He leído que va a salir Star Wars para CD, ¿qué tal esta? ¿Qué ha pasado con el de Mega Drive?*
R. Para CD sale el Rebel Assault, que por sus especiales características (vídeo digitalizado) no podría salir en Mega Drive. Es un excelente juego de CD. Para saber algo del de Mega Drive, estate atento a las páginas de TodoSega, seguro que te sorprenderás.

P. *¿Qué novedades, especialmente de juegos deportivos, se esperan para Mega Drive y Mega CD?*
R. Para Mega Drive: Kick Off 3, y toda la serie de segundas y terceras partes de cartuchos ya vistos anteriormente. Con el Mega CD ocurre tres cuartas partes de lo mismo: One on One Basketball, 36 Great Holes y toda la consabida lista de sucesores de compactos ya vistos.

P. *¿Dejarán de hacer juegos para Mega CD cuando Mega Drive 32X esté en las tiendas?*
R. No, de hecho MD32X potencia al Mega CD, añadiendo mayor cantidad de colores.

Alberto Medina Gómez (Valladolid).

Juegos de Lucha para Mega Drive

Hola Mr. Q tengo una Mega Drive y unas preguntas que hacerte. Espero que respondas a todas.

P. *Dame tu opinión sobre los últimos juegos de lucha llegados al mercado.*
R. Super Street Fighter II es muy adictivo, aunque las figuras son pequeñas. Dragon Ball Z me parece muy lento, pero es interesante ver a los héroes de la televisión en la consola. Mortal Kombat II es muy bueno, pero dos golpes y has acabado con los enemigos. Por último, Eternal Champions, bueno, no está mal, pero podía haber sido un gran éxito si no fuera por su falta de calidad en las animaciones de los personajes.

P. *¿Cuánto costará el Super Street Fighter II?*
R. Según me ha comentado Sega, su precio rondará las 11.000 pesetas. De todas formas, ya sabes que su precio puede variar en función del lugar de venta: grandes superficies o pequeños comercios.

P. *¿Qué juegos de lucha saldrán próximamente para Mega Drive?*
R. Clay Fighters, Brutal: Paws of Furry, Shaq Attack, Samurai Spirits y Fatal Fury 2,

David Delgado Luna (Sevilla).

Rómpete la cabeza

con DYNAMITE HEADDY

y gana uno de estos 5 sets de Megadrive, Mega32 y el juego "DYNAMITE HEADDY"



SEGA

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista TODOSEGA, que envien el puzzle correctamente montado sobre una hoja de papel o cartulina, a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DINAMITE HEADY

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 17 de Septiembre de1994 al 30 de Octubre 1.994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 1 de Noviembre 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Diciembre la revista TODOSEGA.

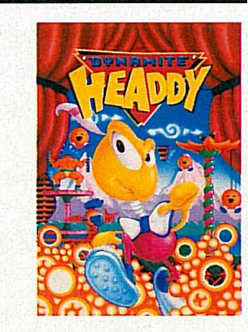
4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán cinco cartas, que serán ganadoras de una consola Megadrive, un Mega 32X y un cartucho de Dinamite Headdy. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

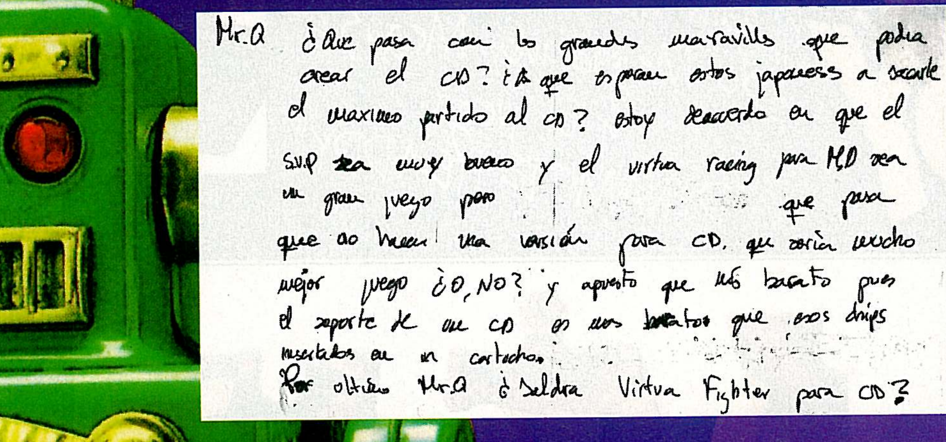
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

NO OS OLVIDÉIS DE INDICAR VUESTRO NOMBRE, APELLIDOS, DIRECCIÓN Y TELÉFONO EN LA PARTE TRASERA DEL PUZZLE



La Carta Del Mes


Mr.Q ¿Que pasa con las grandes maravillas que podia crear el CD? ¿A que esperan estos japoneses a sacarle el maximo partido al CD? estoy deacuerdo en que el SVP sea muy bueno y el virtua racing para MD sea un gran juego pero que pasa que no hacen una versión para CD, que sería mucho mejor juego ¿O, NO? y apuesto que más barato pues el soporte de un CD es mas baratos que esos chips insertados en un cartucho.
Por ultimo Mr.Q ¿Saldra Virtua Fighter para CD?

Entiendo que estes indignado por la poca calidad que muestran algunos juegos de CD, pero hay otros que son excelentes: ThunderHawk, Ground Zero Texas, Jurassic Park, etc. Tienes razón cuando dices que un CD es más barato que los chips, pero ten en cuenta que no se puede hacer una maravilla como Virtua Racing para CD, puesto que es necesario el fabuloso chip SVP, y el Mega CD no lo soporta. Con respecto a tu última pregunta, casi me atrevo a confirmar su salida en cartucho para Mega Drive 32X, pero lo del tema CD es algo delicado. De todas formas, pronto lo sabrás.

Felipe Lara Gil (Murcia).

El futuro de las consolas

—Hola Mr.Q;me llamo Juan Pablo y tengo 14 años,soy un adicto a vuestra revista,y me gustaria que contestaras a estas dudas que tengo; mi consola es una Mega Drive;hay van mis prguntas:

P. *¿Veremos nuevas consolas desde septiembre del 94 hasta agosto del 95, aparte de las conocidas?*
R. De Sega no, pero las demás compañías están inmersas en una gran actividad: Sony con su PSX, 3DO con su 3DO Mk II, Nec con su FX, Bandai con su BA-X, hasta Konami tiene previsto presentar una nueva consola.

P. *Creo que Multi Mega es un alucine de consola, pero, ¿no es un poco cara? ¿bajará de precio o tendré que esperar mucho?*
R. Sí, creo que es cara, pero ten en cuenta todo lo que te ofrece. No sé si bajará de precio, depende de la cantidad de ellas que se vendan.

P. *¿Qué juegos se están preparando actualmente?*
R. Para CD: Return to Zork, Effacer, Kingdom-Shadoan, Sim City 2000, Lost Vikings, Akira. Para Mega Drive: Clay Fighters, Brutal, Story of Thor, Fatal Fury 2, Akira.

P. *Dime 5 juegos de Mega Drive que creas mejores.*
R. Virtua Racing, Sonic 3, Earthworm Jim, Super Street Fighter II y Gunstar Heroes.

P. *¿Cuánto costarán los cartuchos de Multi Mega?*
R. Recuerda que se utilizan los cartuchos de Mega Drive.

P. *¿Por qué los cartuchos de Electronic Arts son diferentes?*
R. Es una cuestión de identificación, ves la pequeña cinta amarilla en un lateral, y sabes que son de EA.

Juan Pablo Alba Contreras (Sevilla).

Saturn

Hola Q, soy unggran seguidor de TODO SEGA y en especial de tu sección. He decidido escribirte porque con toda esta revolución de la tecnología en los videojuegos, v con tantos nuevos sistemas que van a aparecer, estov pensando en comprarme una Saturn.

P. *He oído que Sega va a instalar los nuevos Hitachi SH3 en la Saturn, ¿se retrasará por ello la comercialización de este sistema multimedia?*
R. No, Sega tiene previsto iniciar las ventas de Saturn en diciembre, pero sólo en Japón.

P. *¿Cuál será su precio aproximado?*
R. Cuando llegue a nuestro país (que no será hasta bien entrado el 95), se especula que su precio podría rondar las 80.000 ptas.

P. *¿Habrá algún Sonic para Saturn?*
R. La estrella software de Sega no podía faltar en la estrella hardware, por supuesto que habrá un Sonic para Saturn.

David Sánchez (Barcelona).

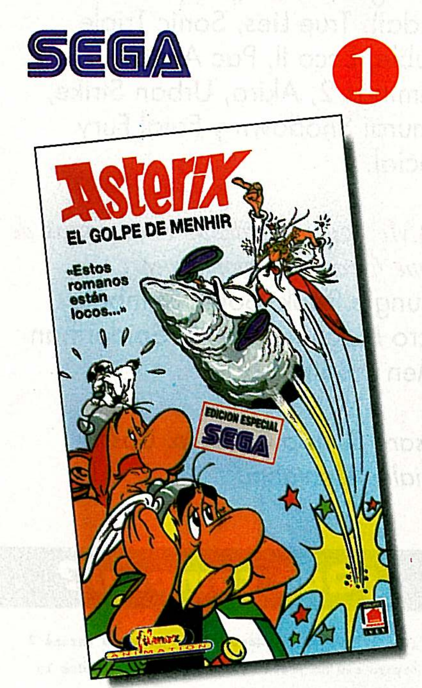
CONCURSO

Astérix

SÓLO HAY UN VÍDEO VERDADERO...

SEGA

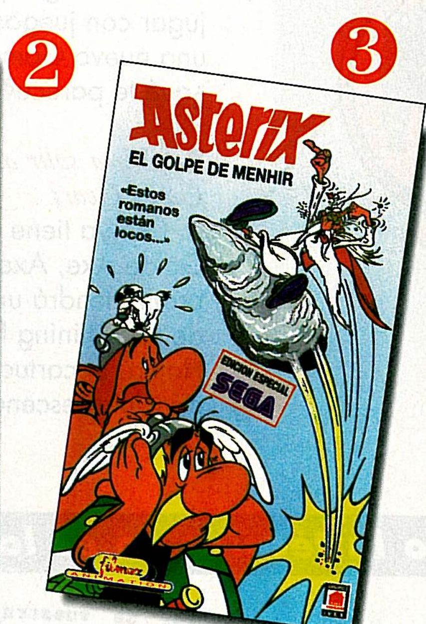
1



2



3





4



5



6

...Sólo una de estas carátulas es la del vídeo que se regala con el juego de Astérix para Master System. ¿sabes cuál?

Si lo adivinas podrás ganar estos divertidos premios

1er PREMIO
Colección completa de todos los cómics editados hasta el momento de Astérix y un cartucho del juego para Master System.

2º PREMIO (5 premiados)
Astérix para Master System.

3er PREMIO (5 premiados)
5 vídeos de la serie Astérix en dibujos animados.

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista TODOSEGA, que envíen el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A. Revista HOBBY CONSOLAS. Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO ASTÉRIX.

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 17 de Septiembre de1994 al 30 de Octubre 1.994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 1 de Noviembre 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Diciembre la revista TODOSEGA.

4.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerá una carta que será ganadora de una colección de cómics de Astérix y un cartucho para consola Master System. Otras 5 cartas que serán ganadoras de un cartucho de Astérix para consola Master System. Y por último, 5 cartas más que recibirán un pack de cinco vídeos de Astérix cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

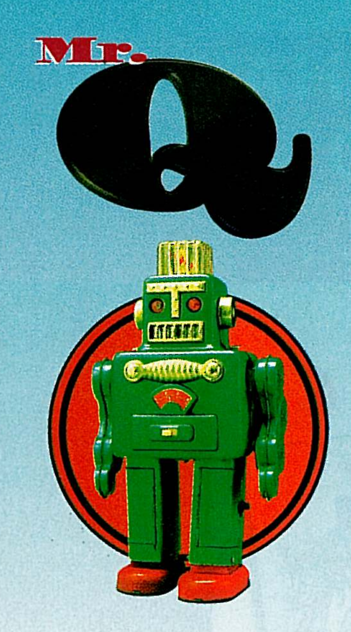
5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

CONCURSO
Astérix

Nombre ....
....
Apellidos ....
....
Dirección ....
....
Tel. ....
Código Postal..............................
Localidad..............................
....
Provincia ....
La verdadera carátula es la ....



Rol en Game Gear

Hola fantástico MR Q,¿Qué tal estás? Tengo una GAME GEAR,y próximamente me pienso comprar una MEGA DRIVE,por ese hecho te deseo hacer unas preguntillas que espero no sean muy difíciles,aunque se que tu eres el más listo del mundo;bueno,ahí te van:

P. *¿Veremos algún aparato para jugar con cartuchos de Game Gear en Mega Drive?*
R. Y si te digo que pronto podrás jugar con juegos de Mega Drive en una nueva Game Gear de 16 bits, ¿qué te parece?

P. *¿Va a salir algún juego de rol en Game Gear?*
R. GG ya tiene juegos de rol: Golde Axe, Axe Battler, etc. Pero pronto tendrá un verdadero juego de rol: Shining Force: The Sword of Hajya. El cartucho tendrá 4 megas, e incluirá escenas animadas de batallas

P. *¿Qué veremos próximamente en Game Gear?*
R. Dragon Ball Z (por parte de Bandai), True Lies, Sonic Triple Trouble, Ecco II, Pac Attack, Lemmings 2, Akira, Urban Strike, Samurai Shodown y Fatal Fury Special.

P. *¿Me podrías ordenar estos juegos de Game Gear de mejor a peor?*
R. Jungle Book, Sonic Spinball, Micro Machines, Hulk, Spiderman X-Men y Battletoads.

Txusano Alonso Carballo. Castro Urdiales (Cantabria).

Cuando la técnica no es lo único

Hola, Mr. Q, soy un afamado lector de vuestra revista, y quisiera hacerte algunas preguntas que espero que me respondas.

P. *¿Se puede considerar a Sonic & Knucles como un Sonic 4, o es simplemente una segunda parte del Sonic 3?*
R. Sonic & Knucles es aquel famoso Sonic 3B del que os hable hace un par de números. Es totalmente independiente de Sonic 3, pero utilizando éste, conseguirás más niveles de juego.

P. *¿Qué hay de cierto en un nuevo personaje, de nombre Feel, que se convertirá en la nueva mascota Sega?*
R. Es cierto, llegará a Mega Drive en el mes de enero del 95, pero no creo que sea la nueva mascota, yo me inclino por Dynamite Headdy.

P. *Según vosotros MD+MCD+MD32X = Saturn, ¿sólo en los juegos o también a nivel multimedia?*
R. Es únicamente a nivel de juegos.

P. *¿Van a sacar alguna aventura gráfica de Sonic en Mega Drive, o sus juegos serán siempre del mismo estilo?*
R. Sonic Arcade saldrá para MD32X, con un enfoque nuevo, que dista mucho de ser un clásico plataformas.

P. *¿Hitachi pondrá su nuevo chip, SH3, en MD32X o sólo en Saturn?*
R. Aún no conozco las especificaciones técnicas definitivas de Saturn, pero creo que el SH3 es exclusivo de ella.

P. *Con Mega 32X, ¿se parecerán las imágenes digitalizadas del Mega CD a las de un VHS cualquiera?*
R. Tendrán calidad VHS, lo que quiere decir que serán tan buenas como las de un VHS cualquiera.

Christian Caner Rúiz. Palamos (Gerona).

¿Qué comprar?

¿Que tal va por tu sección ? , ¿ muchas cartas ? Espero que no porque quiero que me respondas lo más pronto posible.

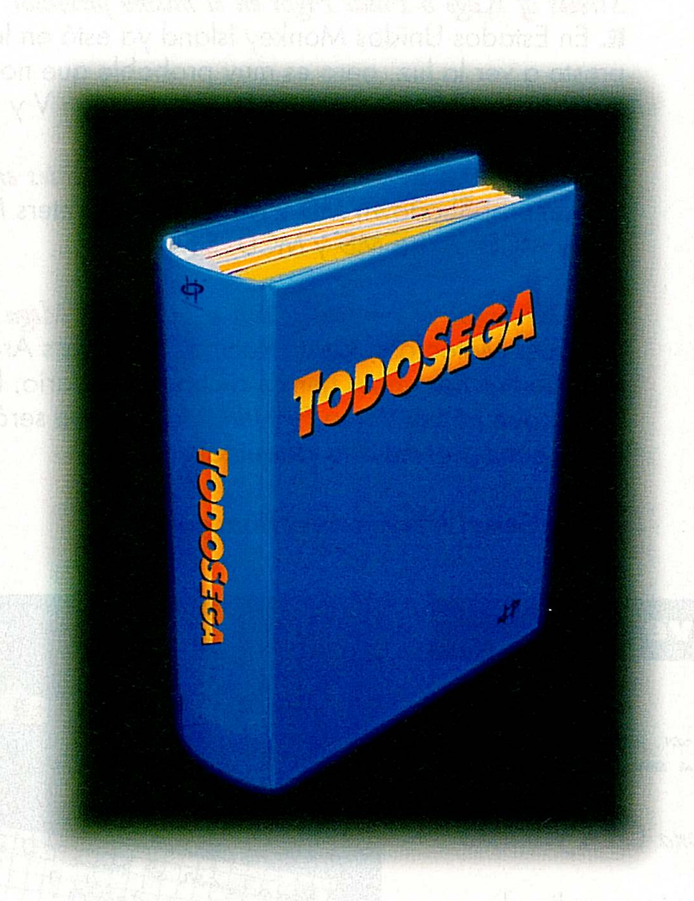
P. *Teniendo en cuenta que poseo una Mega Drive y un Mega CD, y debido a la tardanza en llegar de Saturn, ¿me aconsejas que me compre la Mega Drive 32X?*
R. Tu mejor opción es invertir en la MD32X, puesto que ya tienes el equipamiento básico, además, Saturn aún tardará en llegar.

P. *¿En qué fecha estará disponible Saturn en USA y en España?*
R. A nuestro país llegará a finales del 95, en los Estados Unidos puede que esté a la venta antes.

P. *He oído que Nintendo tiene preparada una consola de 64 bits ¿será mejor que Saturn?*
R. Son máquinas diferentes que tendrán a su vez juegos diferentes, de todas formas no es posible comparar algo que todavía no está en la calle.

Jack (Barcelona).

¡Marchando unas Tapas!





Hazte con estas tapas y podrás *conservar* la revista más *exquisita* de SEGA.



de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h. ¡Ah, y sólo cuestan 950 pesetas!



Recomendación para Master

Hola Mr. Q, soy un gran aficionado a los videojuegos y a esta revista tan fántástica, bueno estas son mis preguntas espero que puedas responderlas, gracias.

P. *¿Cuál de estos juegos me recomiendas para Master: Mortal Kombat I y II o Sonic Chaos?*
R. Me quedo con Sonic Chaos, es más divertido, aunque si te gusta la lucha, MKII será más completo que el I.

P. *¿Qué juego es mejor por gráficos y jugabilidad: Astérix and the Secret Mision o Astérix and the Great Rescue?*
R. Me quedo con Astérix and the Great Rescue, me parece más jugable y divertido.

P. *¿Saldrá algún juego de fútbol próximamente para Master System?*
R. Estamos en plena sequía futbolera, ya ha terminado el mundial y nadie ha anunciado sus futuros productos de fútbol para Master System. ¡Así que.......!

Manuel Ruiz Bueno (Sevilla).

Fechas de lanzamiento

Hola Mr. Q:
Me llamo Sergio y tengo una Mega Drive y un Mega CD; Y unas cuantas dudas en la cabeza y que me gustaria que las respondieras.

P. *¿Cuándo salen Joe & Mac, Bubsy II, Mega Bomberman y Landstalker para Mega Drive?*
R. Tal y como están las cosas, Joe & Mac y Landstalker no saldrán nunca oficialmente en nuestro país, otra cosa es que los consigas de importación. Bubsy II debería salir en octubre, un poco después que Mega Bomberman.

P. *¿Saldrán Indiana Jones y Monkey Island en CD? ¿Y algún otro del tipo Streets of Rage o Final Fight en el mismo formato?*
R. En Estados Unidos Monkey Island ya está en la calle, e Indiana Jones presto a ver la luz, pero es muy probable que no los veamos aquí. Del tipo Streets of Rage llegarán Double Dragon V y Akira.

P. *¿Cuál van a ser las novedades más impactantes en Mega Drive y Mega CD?*
R. Samurai Shodown MD y MCD. Clay Fighters MD, Rise of the Robots MD y MCD. Akira MD y MCD. FIFA 95 MD.

P. *¿Qué juegos de recreativas van a salir para Mega Drive 32X?*
R. Super Motocross, Virtua Racing, Star Wars Arcade, Sonic Arcade, y aunque muchas veces hemos dicho lo contrario, hemos oído rumores de que sí que habrá Virtua Fighters (parece que será una sorpresa de última hora, para presentar la máquina).

Sergio Guitart Arbones. Reus (Tarragona).

Sobre Mega Drive 32X

Muy buenas Mr. Q, ¿Cómo estás?
Te escribo por el asunto de la Mega Drive 32X, ya que tengo muchas dudas a cerca de la nueva máquina de SEGA.

P. *¿De verdad que van a salir Daytona USA y Virtua Fighters para Mega Drive 32X?*
R. Parece que el tema Daytona es más complicado, pero lo de Virtua Fighters parece algo ya oficial (léete la contestación a la carta de Sergio Guitart Arbones).

P. *Leí que Virtua Racing tendría 24 Megas, ¿de verdad que toda la recreativa entra en esa pequeña cantidad?*
R. Ten en cuenta que no sólo importa la memoria, sino los chips que la rodean. Gracias al SVP, se pudo hacer un Virtua Racing para Mega Drive con solo 8 megas. Y Mega Drive 32X cuenta con un hardware adicional muy potente, chips de sonido, chips de vídeo, etc.

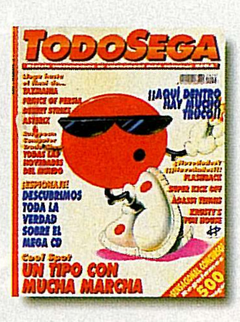
Antonio Miguel Molina Prieto. Hospitalet de Llobregat (Barcelona).



Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados

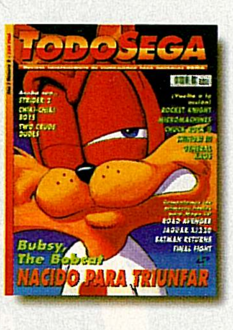


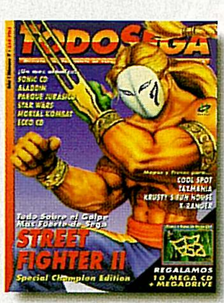
















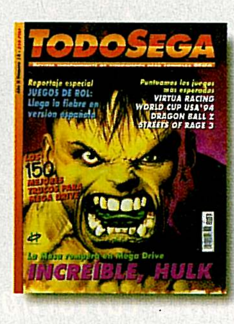








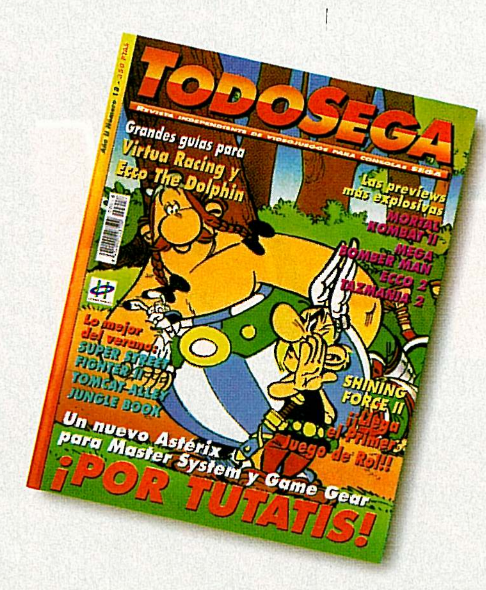








Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!



Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



SUB TERRANIA

Combinando lo mejor de tres géneros, estrategia, simulación y arcade, Sega nos ha ofrecido un cartucho extraordinario. Si bien no es imposible de terminar, sí que es necesario trabajar árduamente para conseguir dejar las diferentes fases atrás. Desde TodoSega hemos oído tus plegarias y, dividido en dos partes, te vamos a ofrecer completos mapas para todos los niveles de este fascinante cartucho.

3

Nivel 1



En primer lugar deberemos resscatar los mineros atrapados a la derecha del mapa. No necesitas cargarte al robot que hay a mitad de camino. Los láser con forma de nave de "La guerra de los mundos" pueden ser destruidos facilmente permaneciendo allí donde sus tres rayos láser no pueden alcanzarte.



Hay una vida extra cerca del inicio del nivel. Cógela antes de disparar contra la plataforma de la derecha, o explotará. No creas que el resto va a ser tan sencillo.



Quizá el habituarte al manejo de la nave te haya hecho consumir más fuel del debido. Aquí tienes un item que rellenará tus depósitos. Recógelo antes de disparar a la plataforma de la izquierda o desaparecerá.



Para poder terminar cualquier fase es necesario recoger a todos los mineros y obtener este curioso item llamado SUB. Recógelo sin preocuparte demasiado por los enemigos que le rodean y vuelve a la base. Misión cumplida.

Nivel 2



Recoge el ítem verde y tu capacidad de fuego se verá notablemente aumentada. Luego toma el carril de la izquierda y deslízate tranquilamente hasta 2. Cuidado con la plataforma móvil.



Desde el rail te será mucho más fácil destruir el muro de la izquierda, ahorrando además fuel. Una vez lo hayas roto entra en la caverna para recoger una pequeña sorpresa en forma de vida extra.



La cabezota pude parecer muy peligrosa, pero realmente no es para tanto. Posee cuatro partes diferenciadas que hay que destruir. Empieza por la cola. Luego sube a lo alto de la caverna y moviéndote de izquierda a derecha acaba con las caras de los lados, luego contra la cocorota un par de veces, y caerá muerta sobre una de las plataformas.



Durante la lucha contra la cabezota quizá puedas necesitar un escudo. Volando hasta aquí encontrarás ese necesario item. Y vuelta a la lucha..

Por fin un enemigo de consideración. Y es que en este segundo nivel las cosas ya se ponen un tanto serias , y la integridad de nuestros mineros dependerá en buena parte de la rapidez. Aunque la misión de rescate es relativamente breve, hemos marcado en el mapa todos los ítems de misiles, que te serán muy útiles en fases sucesivas.

3

4

5



No podrás romper este muro desde los railes, así que deberás volar a ráfagas disparando sin cesar. No te aventures a entrar hasta haber destruido tambien el robot. En el interior encontrarás un item de missiles. Recuerda que cuantos más misiles puedas recoger al principio más fáciles te resultarán las fases siguientes.



En esta caverna se oculta otro utilísimo item de misiles, pero mucho cuidado al entrar con el robot saltarín, pues como te pille despídete de una vida.



Finalmente, recoge el módulo SUB y a los mineros, y vuelta a la base. Misión cumplida.



Nivel 3

El fuel es sumamente escaso en esta fase, así que siempre que puedas detén los motores y deja que la gravedad haga el resto. Baja por el cañón hasta recoger el primer espejo, pero no cojas aun el fuel.



Sigue hacia arriba con el espejo y déjalo caer suavemente sobre este camión. Mucho cuidado con el láser. Luego pósate en la plataforma de metal de la derecha, dispara, y de esta manera lograrás anular un campo de fuerza y llegarás volando hasta 3



Intenta entrar sin coger el ítem de fuel del principio. Coge el fuel que hay dentro, así como el escudo, recoge el segundo espejo y vuela hasta 4 tan rápido como puedas.



Deberás situarte por encima del camión, y mantener esa posición pese a las naves que intentarán impedírtelo, de tal manera que el láser se refleje en tu espejo y destruya el muro de la izquierda. Luego deja el espejo y entra en la caverna ahora abierta.

Las cosas comienzan a ponerse difíciles, y habrá que darle al coco y repasar las más elementales leyes de la geometría para acertar con la correcta colocación de los espejos. El fuel en esta fase es sumamente escaso, y no pódrás acceder al mapa completo hasta no haber realizado las primeras misiones.



Disparando a diestro y siniestro, destruye todo lo que puedas, hasta anular el campo de fuerza, y hacia la derecha para encontrar el tercer espejo. intenta coger el fuel en el último momento.



Sitúate con el espejo justo encima del camión, de tal manera que el láser se refleje en ambos espejos, cambie de sentido y destruya el cañón que lo lanzó, dejándonos libre el camino.

2

3

1



Al entrar en esta caverna, primero preocúpate de destruir los lásers que cuelgan del techo antes de que dañen a alguno de los mineros. Despues, limítate a recogerlos, así como al módulo SUB, vuelta a base, y misión cumplida.



1. Recoge este ítem que aumentará tu poder de disparo. Para que eso suceda debe tener un color distinto al del que recogiste anteriormente. Si es del mismo no causará ningún efecto.



2. Este bicharraco puede parecer temible, pero te aseguramos que no es así. Permanece lejos de su cola mientras disparas y no habrá problemas.



3. Destruye estos edificios, por tediosa que pueda parecerte dicha tarea, pues entre sus ruinas encontrarás una impagable vida extra.

Cuarto nivel, y un nuevo y terrorífico enemigo a batir, aunque pronto comprobarás que no es tan fiero el león como lo pintan. Deberás hacer uso de tus dotes demoledoras, pues debajo de cada una de estas estructuras metálicas se esconden vidas extras, fuel, potenciadores de disparo, y toda suerte de valiosos ítems. Atento al mes que viene, terminaremos con los últimos niveles.



¿Escaso de fuel?. Tómate una pausa en medio de esta orgía de sangre y destrucción y rellena tus depósitos con este carburante marca ACME.





Es una urbanización de lujo, lo se, pero en ella han ocultado el módulo SUB, así que con paciencia destruye cada edificio hasta encontrarlo.



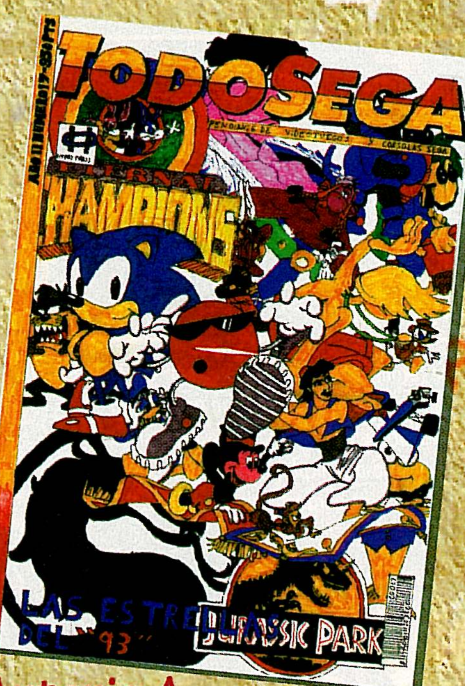
En este recóndito lugar han escondido a los rehenes. Cuidado pues desde lo alto caerán gotas de un peligroso ácido, y los muchachos están custodiados por un peligroso vehículo. Tras recogerlos, vuelta a la base y prepárate para afrontar el siguiente nivel.



Graffiti

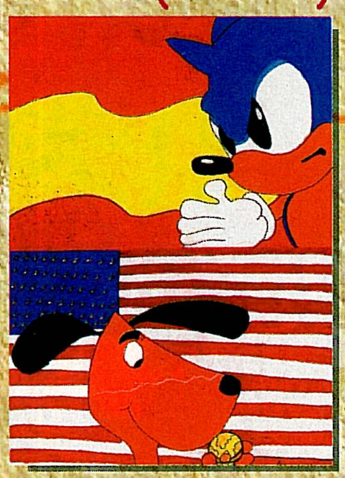
¿Qué tal las vacaciones? ¿Habéis pasado mucho calor? Bueno, pues tranquilos porque ya no sufriréis más, y todo gracias a la refrescante camiseta que tenemos para todo dibujo publicado en esta sección. Si aún no la tenéis, conseguirla es muy fácil: echad a volar vuestra imaginación y plasmad lo que ella os dicte sobre un papel, introducid éste en un sobre y remitidlo a la dirección abajo indicada. Si sale publicado, habréis conseguido vuestra camiseta preferida.

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI



Antonio A. Barranco (Madrid)

David Gonzalez Puerta (Madrid)



José A. R. Medina (Cáceres)



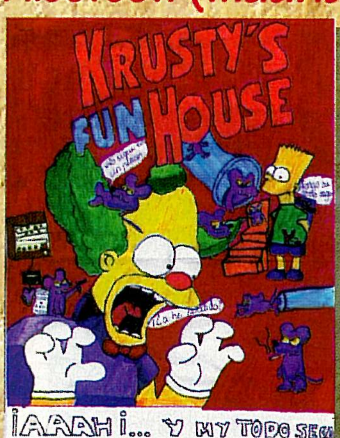


Manuel Calle Ramos (Malaga)



Caroline Delandre (Barcelona)

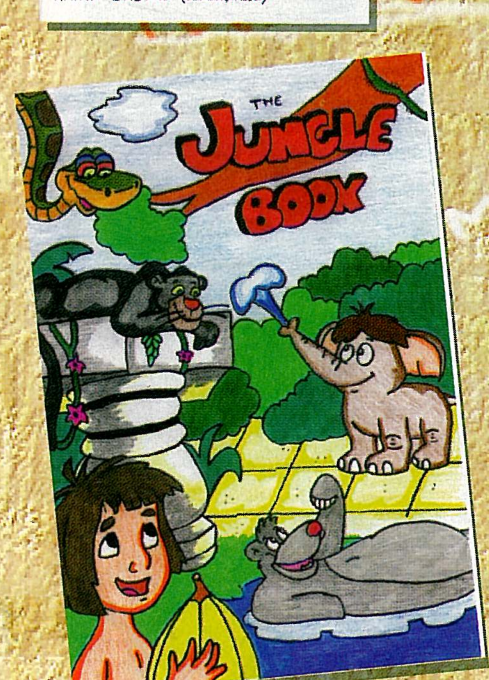
Marta Castro, Alcorcón (Madrid)







Carlos Losada López (La Coruña)



José L. Peña (Toledo)



¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Esto sí que es un Graffitti, y de los auténticos. Carlos Losada López sabe lo que se puede hacer con un poco de imaginación y grandes dosis de habilidad. ¡Enhorabuena!



Beatriz Martinez (Sevilla)

Macarena Gallego (Córdoba)





Virgilio Calderón (Sevilla)



MASTER SYSTEM

ALADDIN
Passwords de nivel



No han tardado mucho en llegar. Ya sabemos que este no es precisamente un juego muy difícil pero por si acaso, echad un vistazo a estos **passwords** que igual os valen para la versión de **Master System** como para la de **Game Gear**.

FASE 1: AJCJ	**FASE 4: DMIA**	**FASE 7: AALG**
FASE 2: LAEA	**FASE 5: INSI**	**FASE 8: BLTO**
FASE 3: ASNF	**FASE 6: NEUA**	**FASE 9: UIAN**

DOUBLE DRAGON
Vidas infinitas

No hay mejor forma de ayudar a los dos gemelos a derrotar a sus enemigos que condediéndoles **vidas infinitas**. Para ello es necesario llegar al nivel cuatro, en el modo de juego de uno o dos jugadores, y dirigirse al centro de la pantalla para realizar 30 patadas presionando los botones 1 y 2 simultáneamente. Así de sencillo.

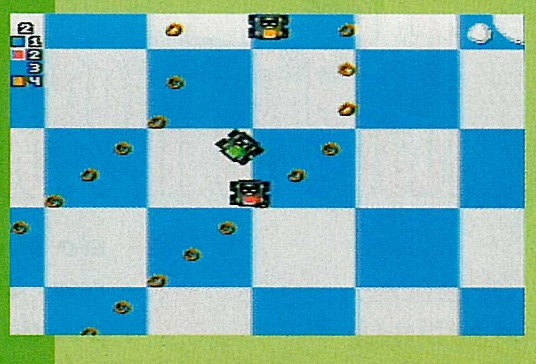




MORTAL KOMBAT
Jugar como Reptile

Seguro que muchos de vosotros estáis cansados de ver a este personaje verde deambulando por el torneo. Pues bien, si queréis jugar con él (con los poderes de Sub-Zero), debéis jugar contra Shang-Tsung y dejar que os machaque. Entonces, cuando comience la cuenta atras de las continuaciones, presionar **Start en el pad 2**, y el juego volverá a comenzar con Shang Tsung mirando hacia el lado equivocado. Ahora sólo tenéis que colocarle correctamente y se transformará en Reptile. Y por fin podréis solucionar vuestro problemas personales con él.

MICROMACHINES
Varios trucos





Esta versión no podía ser menos. Como en su día hicimos con el Micromachines de Game Gear, os vamos a ofrecer un par de trucos para hacer aun más divertido este juego. El mes que viene volveremos a él, con más trucos para correr como locos:

-**Ganar todas las carreras**: Nada más comenzar la primera carrera, en la mesa del desayuno, dar una vuelta en dirección contraria.

-**Vidas infinitas**: Dejaros caer por la esquina inferior derecha en la mesa de desayuno.

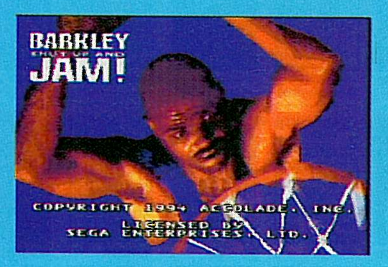


MEGA DRIVE

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Passwords de nivel

Este juego no es precisamente difícil pero aquí van los passwords para los que no sean muy hábiles:



ROUND 2: **3MJK 1VZ3**
ROUND 3: **3MGH 2VVW**
ROUND 4: **3MQR 2X9M**
ROUND 5: **3MNP 21?N**
ROUND 6: **3MST ?161**
ROUND 7: **3MBC ?208**

COMBAT CARS

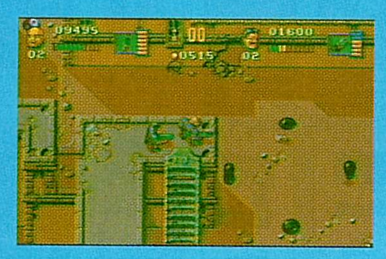
Para empezar en cualquier circuito



Una buena forma de saltarse la competición a la torera es esta: en la pantalla de opciones, iluminad Exit y pulsad Start mientras estáis sujetando los botones **A**, **B** y **C**. Una vez que hayáis accedido a la siguiente pantalla, sólo tenéis que pulsar izquierda o derecha para elegir el circuito donde queréis empezar.

CHAOS ENGINE

Passwords de nivel

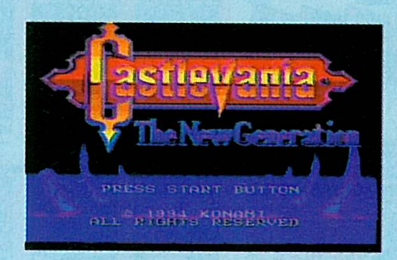


Se acabo la batalla. Aqui teneís los passwords para poder pasar de fase de una forma más fácil que pegan do tiros por ahí:

MUNDO 2: **GBJLH22T0L#6**
MUNDO 3: **LV5YHSXJ0LXP**
MUND0 4: **LZG3GV4YR3X#**

CASTELVANIA BLOODLINES

Nueve vidas y nivel expert de dificultad



Si lo vuestro es aceptar retos difíciles, tomad buena nota de este truco. En la pantalla de presentación, con el pad uno dirigios a Options y presionar **Start**. Dentro de la pantalla de opciones, colocad en el apartado BGM el numero 05 y en SE en número 073. Ahora salid de esta pantalla y, de nuevo en la pantalla de presentación esperad a que el mensaje Press Start Button aparezca intermitente en la pantalla. Entonces, pulsad Start, y cuando veáis la segunda pantalla de presentación pulsad arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A. Volved a la pantalla de opciones, y ahora ya podréis seleccionar el nivel expert de dificultad, y las nueve vidas. Es algo complicado, pero merece la pena.

PETE SAMPRAS TENNIS

Passwords de fase

Seguro que algunos no habéis pasado ni del quinto adversario en el World Tour. No os preocupéis para eso estamos nosotros. Aqui tenéis los ocho primeros passwords para alcanzar la gloria:

1. STUTTGART - START
2. TOKYO - CAR
3. WASHINTON - VEGAN
4. DUSSELDORF - STAR
5. PARIS - LCD
6. MONTRAL - WALL
7. BARCELONA - SINKORSWIM
8. SAN FRANCISCO -SHELF





MEGA DRIVE

DUNE: BATTLE FOR ARRAKIS

Passwords de nivel

El mes pasado os ofreciamos los passwords de la ciudad de Atreidas. Pues bien, tomad buena nota de los correspondientes a Ordos:

- **DOMINANTION.**
- **SPICESABRE.**
- **ARRAKISSUN.**
- **COLDHUNTER.**
- **WILLYMENTAT.**
- **SLYMELANIE.**
- **STEALTHWAR.**
- **POWERCRUSH.**

REN & STYMPY

Passwords de nivel



Aunque esta pareja ande un poco mal de la cabeza, todavía pueden ofreceros unos passwords para que podáis pasar de fase sin ningún problema:

Fase 1: **4G20000 ODJ82XP**

Fase 2: **89OOOO3 2J1RZWH**

Fase 3: **891OOOJ JPKNZWB**

Fase 4: **892OOO2HLKS4WW**

Fase 5: **893OO15 HD1P2W5**

ROBOCOP US TERMINATOR

Varios trucos

Despues de un tiempo, nos llegan más trucos para este juego futurista. Prestad atención: - Para conseguir **nuevos enemigos y diferentes finales** para este juego presionad **start** en medio de la partida para pausar el juego. Después introducir este código:

C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B. C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A. Oiréis un sonido si lo habéis hecho correctamente.

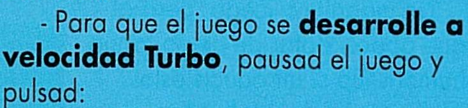




- Para **colocar 54 vidas** en vuestro marcador, presionad **start** para pausar el juego, y después introducid:

C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Oiréis una explosión y entraréis en un nivel secreto done podréis conseguir esas 54 vidas.





- Para que el juego se **desarrolle a velocidad Turbo**, pausad el juego y pulsad:

A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A,, A, C, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Oiréis un sonido, y a partir de entonces os desplazaréis con algo más de velocidad.



SKITCHIN

Passwords

No es fácil atravesar las carreteras del país en patines, así pues tomad buena nota de estas claves:

San Diego 695$ VDRL HFXB YYRU
Seattle 747$ NA3L PSFB ASFO
Los Angeles 119$ 5VHT COY3 GT3I
Washington 414$ UAZK WOCH STVV
Detroit 52$ 5MWZ EOTQ SIDN
Chicago 188$ CQFC TYZW OBH3
Miami 214$ O5AB OSFM SSZS



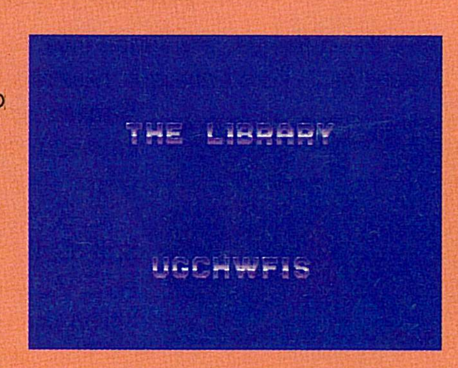




MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN CD
Escena de vídeo

Otra nueva sorpresa por parte de nuestro delfín preferido. Introducid el código **UGCHWFIS**, y usad el sónar en los últimos dos cristales (abajo a la izquierda). Podréis disfrutar de una sensacional escena de tipo Full Motion Video (vídeo real a toda pantalla).



FIFA SOCCER
Varios trucos

Un magnífico juego, pero al que podéis dotar de cierto toque humorístico si introducís estos códigos en la pantalla de opciones utilizando los botones A, B y C:

Dream Team: AA BB CC AA.
Super Portero: BA BB BB BB BB.
Bola Loca: CA BC CB AC.
Super Goleador: AA AA BB BB.
Muro invisible: CC CB AA AB.





MORTAL KOMBAT
Entrar en la pantalla de DULLARD code





Esta versión de Mortal Kombat en Mega CD también contiene el fabuloso DULLARD code. Con él encontraréis varias opciones.

Para conseguirlo, en la pantalla de Game Start/Options, utilizad el pad 1 y presionad abajo, arriba, izquierda, izquierda, botón A, derecha y abajo. En esta misma pantalla aparecerá ahora un nuevo modo llamado Cheat Enable. Entrad en él y descubriréis un excelente repertorio de nuevas y divertidas posibilidades.

PUGSY
Pasword de nivel

El mes pasado os dábamos las claves para llegar a algunas fases secretas. Esta vez tenemos los passwords para los dos primeros enemigos:

PRIMER ENEMIGO:
377 501 370.
673 776 111.
750 561 240.

SEGUNDO ENEMIGO:
377 501 570.
673 777 131.
700 521 244.





VUESTROS TRUCOS

MEGA DRIVE

Pete Sampras Tennis

Para jugar en el último partido escribe en la pantalla de paswords: WINDOW.

FLY, Parrillas (Toledo)

Bubba 'n' Stix

Aquí van unos cuantos códigos de nivel para este difícil juego:

Fase 2 **6NWP49VVJS**
Fase 3 **8XWQ7DC!TZ**
Fase 4 **125Z4MWHQL**
Fase 5 **XYW4!3W3NG**

Oscar Díaz Granado, Barcelona

Marko Magic Football

Dos interesantes paswords para pasar de nivel en este divertido y deportivo (aunque no de la forma tradicional) juego de Mega Drive:

Fase 2 **HAUNTING**
Fase 4 **GUNGETNK**

Alejandro Ripoll Hoyos, Malaga

Jurassic Park

Para los que os habéis quedado atascados, he aquí unos cuantos passwords, que seguro os vendrán bien (recordad: 0=CERO y o= a la letra "o"):

DR. GRANT

Fase Cañón - 8000002A
Fase Volcán - A000002C
Fase Centro de Visitantes - CVQNBAAR

RAPTOR

Fase Cañón - M000002o
Fase Centro de Visitantes - o000002Q

Jose Antonio Lanza Castillo, Badajoz

MEGA CD

Sonic CD

Para acceder a una nueva opción llamada visual mode (a la derecha de Dr. Garden) sólo hay que rebajar el tiempo total a 25 minutos 46 segundos y podrás disfrutar de las secuencias animadas del juego y alguna cosilla más. Además si has conseguido este tiempo o andas cerca de él prueba a pulsar izquierda en la tabla general de tiempos del Time Atack y accederás a un nuevo Time Atack donde los escenarios son los Special Stage.

José Javier Estrada Jimenez, Almería

GAME GEAR

Shinobi

Un trucazo para los amantes de Yuzo Koshiro. Pulsad arriba y Start en la pantalla de comienzo y podréis escuchar todas las músicas y sonidos. Además, para obtener un menú especial, pulsa simultáneamente arriba, botón 1,2 y Start.

Victor M. Espigares Barco Viznan, Granada

Wonderboy

Para elegir nivel, pulsa en la pantalla del título abajo y Start a la vez. Después, pulsa arriba y verás cómo va cambiando el número de sub-nivel, cuando tengas el nivel al que quieras cambiar, pulsa Start y ¡hopla!, allí estarás.

Javier Pinto Sánchez Mutxamez, Alicante

MASTER SYSTEM

Lemmings

He aquí los passwords para los últimos cinco niveles del juego de los alegres melenudos verdes.

1.- **PFDZTHPF**
2.- **DZTHPGFD**
3.- **YRCFKVLW**
4.- **NCWNCWNC**
5.- **WMZTHPFE**

Francisco Rubén Estrada, Almeria

Bubble Bobble

Códigos para los últimos niveles:

160.- **3VJZ56QW**
170.- **3VOTVIKA**
180.- **3VEWWASR**
190.- **3VIW7BVZ**

Severio Boix Martínez, Agost, Alicante



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio. Recordad que nuestros pines son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Venta

VENDO Mega Drive con 4 pads (Arcade Power Stick 1 y 2 de 6 botones) con 11 juegos: «Street Fighter 2», «Toe Jam & Earl 2», etc... y el Action Replay. Me costó 151.900 pesetas. Lo encontraréis por 114.700, pero yo lo vendo todo por 85.900 pesetas, doy un regalo sorpresa valorado en 28.000 pesetas. Llamar de 6:00 a 9:00 horas. Preguntar por Pablo. TF: 96-3697956.

VENDO Master System con 4 mandos, pistola y 17 juegos, tres para la pistola por 20.000 pesetas. Llamar de 15:40 a 16:10. Preguntar por Ricardo. TF: 91-7773962 o escribir a: Ricardo Solis, c/Alora, 27-2º Izda. 28038 (Madrid).

VENDO Mega Drive con dos mandos y los juegos: «Street Fighter II», «Eternal Champions», «Streets of Rage II», «Sonic» y el Megapack por 30.000 pesetas. Preguntar por Vicente. TF: 957-524261. ¡NEGOCIABLES!

Intercambio

CAMBIO Master System con un pad y cinco juegos: «Ultimate Soccer» y los juegos de Mega Drive: «Sensible Soccer», «Golden Axe 2» y otros cinco más, por Game Gear o Super Nintendo. Preguntar por Ricardo. TF: 93-6742379.

CAMBIO Master System 2 con los juegos: «Alex Kid» en memoria, «Regreso al Futuro 3», «Bonanza Bros» y «Sonic 2» por Game Gear con 1 juego. Preguntar por David. TF: 958-640471.

CAMBIO juegos de Mega Drive. Me interesan: «Dinosaurs for Hire», «Shinobi 3», «Sonic 3», «Snow Bros», «General Chaos», «Zombies», «Dune 2», «Toe Jam & Earl 2», «Castlevania», etc... Preguntar por Valentín.TF:985-324647.

Varios

CAMBIO los juegos «Taz-Mania» y «Capitán Planeta» por «Aladdin», «Terminator 2», «Sonic 3», «Eternal Champions» y «Altered Beast», para Mega Drive. También cambio por otros. Preguntar por Enrique. TF: 91-3064934.

COMPRO O CAMBIO juegos de Mega Drive: «Asterix», «Mortal Kombat», «Jungle Strike» y otros. Interesados llamar al TF:958-283441. Preguntar por Jose.

VENDO «Sports Talk Fotball'93» por 3.000 pesetas o también cambio por el «Sensible Soccer» y doy 1.000 pesetas por él. Sólo Madrid. Llamar de 14:30 a 15:30 o de 20:00 a 21:30. Preguntar por Younes.

CAMBIO «Subterránea» de Mega Drive por el «Out Run» y «turbo Out Run. Preguntar por Jose Antonio. Sólo Sevilla. También vendo el «Robocop vs Terminator». TF: 954-633127.

Clubs

CLUB HOBBY GAME con tres meses en funcionamiento. Vamos por el nº 3 de nuestra revista. 100 pesetas al mes. Sólo Madrid. Preguntar por Adrián.TF:91-3677915.

CLUB "VIERNES XIII" sólo 100 pesetas al mes para Master. Cambiamos trucos, hay carnets, sorteos... Sólo Madrid. También cambiamos películas. Preguntar por David. TF:91-7779512.

CLUB "MEGA DRIVE Y GAME BOY" trucos, opiniones y un carnet. Sólo para niños entre 12 y 14 años. Además tenéis que mandarme vuestra foto y recibiréis vuestro carnet. Preguntar por Yurena. TF: 928-331165.

Compra

COMPRO los juegos: «Fifa Soccer», «NBA Shawdown'94» o «General Chaos». En buen estado y con instrucciones por 3.000 pesetas. Preguntar por Javi. Sólo Madrid. TF:91-7975139.

COMPRO para Mega Drive los juegos: «Spiderman 1 y 2», «Spiderman X-Men» y «Batman Returns» por 2.500 pesetas cada uno. Precio a discutir. Preguntar por Jose Pérez. Gracias. TF: 949-830157.

COMPRO «Desert Strike» para Mega Drive. Precio a convenir. Llamar al TF: 91-6131148. Preguntar por Javier.

COMPRO el juego: «EA Soccer» por 5.000 pesetas. Preguntar por David. Llamar de 14:00 a 15:00 horas. TF: 954-944397.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❏ COMPRA ❏ INTERCAMBIO ❏ VENTA ❏ CLUBS ❏ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA*.......... *TLF*..........

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«Segunda Mano».**• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón.• Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"



Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.



Están locos estos de SEGA
Al comprar mi videojuego te regalan mi película
Menudo regalo ¡Por Tutatis!
Asterix
EL GOLPE DE MENHIR
«Estos romanos están locos...»
EL GOLPE DE MENHIR
Astérix®
AND THE GREAT RESCUE
¿Vas a dejar solos a Asterix y Obelix en su mejor aventura?. Bebe un poco de poción mágica y.... **¡a por los romanos!.** Panoramix, el Druida y Dolmatix, presos en la ciudad de Roma, suspiran por tu ayuda. ¡Pero cuidado!. Sólo utilizando todos tus trucos podrás vencer al enemigo. Supera 5 increíbles fases y toda la aldea gala te estará esperando para celebrar el más suculento de los banquetes. Y para que no falte nada, los gráficos son dignos de la mejor película de dibujos animados.... ¡Por César!. Hablando de películas. SEGA te regala la película "El Golpe de Menhir". ¿Están o no están locos estos de SEGA?. Disponible en Master System y Game Gear.
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.
Unitros